

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

ESSAI PRÉSENTÉ À
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ERGOTHÉRAPIE (M. SC.)

PAR
ÉMILIE LESSARD DUFRESNE

L'APPUI DE L'ENVIRONNEMENT POUR DÉVELOPPER LE JEU LIBRE CHEZ
L'ENFANT : UNE ÉTUDE EXPÉRIMENTALE SUR L'AMÉNAGEMENT D'UNE
SALLE DE JEU MULTI-ÂGE AU NIVEAU PRÉSCOLAIRE

NOVEMBRE 2012

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de ce mémoire ou de cette thèse a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son mémoire ou de sa thèse.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur ce mémoire ou cette thèse. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de ce mémoire ou de cette thèse requiert son autorisation.

RÉSUMÉ

Introduction : L'occupation première signifiante des enfants est le jeu. Le jeu leur permet de développer des habiletés motrices, sensorielles, cognitives, sociales et affectives dont ils ont besoin pour fonctionner adéquatement selon leur niveau de développement (American Occupational Therapy Association [AOTA], 2008; Association canadienne des ergothérapeutes [ACE], 1997; Ferland, 2003). Bien que plusieurs facteurs intrinsèques à l'enfant influencent son engagement au jeu, des facteurs extrinsèques jouent aussi un rôle important. En fait, ceux-ci peuvent devenir des obstacles à sa réalisation (Ferland, 2003). Plusieurs documents de référence citent l'aménagement de l'environnement physique comme un facteur extrinsèque important pouvant appuyer le jeu et l'attitude ludique d'enfants d'âge préscolaire (Ferland, 2003; Parham & Fazio, 2008; Rigby & Rogers, 2006; Olds, 2000; Ministère de la Famille et des aînés, 2007). En fait, plusieurs ergothérapeutes œuvrant auprès des centres de la petite enfance (CPE) offrent des recommandations quant à l'aménagement de l'environnement physique. Cependant, peu d'études scientifiques ont été réalisées à ce jour afin de démontrer l'efficacité de ces recommandations. **Objectif :** L'objectif principal de cet essai était donc d'évaluer l'impact des modifications de l'environnement physique d'une salle de jeu d'une garderie en milieu familial selon les conseils émis dans la littérature sur la stimulation du jeu libre de 8 enfants âgés entre 21 et 66 mois. **Méthode :** La

méthode choisie est une double expérimentation de 45 minutes chacune mesurant l'attitude ludique des enfants avant et après l'aménagement de la salle de jeu. Le *Test of Playfulness* et le *Test of Environmental Supportiveness* ont été utilisés afin d'identifier les obstacles et les facilitateurs présents dans l'environnement physique de la salle de jeu. **Résultats** : Les principaux aménagements physiques qui ont démontré une amélioration de l'attitude ludique chez les enfants sont : l'épuration des lieux, l'accessibilité des jouets, la disposition des zones de jeu, la catégorisation des jouets et la visibilité du matériel. **Conclusion** : Bien que les résultats de l'étude soutiennent les modifications apportées sur l'environnement physique de la salle de jeu, cette étude est préliminaire et davantage de recherches sont nécessaires pour démontrer l'efficacité des modifications environnementales suggérées par les ergothérapeutes pour favoriser le jeu libre des enfants en milieu de garde familial.

Mots clés : Salle de jeu, jeu libre, enfant du préscolaire, *Test of Playfulness*, *Test of Environmental Supportiveness* / *Playrooms*, *free play*, *preschool children*, *Test of Playfulness*, *Test of Environmental Supportiveness*

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES TABLEAUX.....	vi
LISTE DES FIGURES.....	vii
LISTE DES ABBRÉVIATIONS.....	viii
1. INTRODUCTION.....	2
2. PROBLÉMATIQUE.....	4
2.1 L'enfant et le jeu.....	4
2.2 Le jeu et la petite enfance.....	7
2.3 Définir le jeu un défi périlleux.....	8
2.4 L'enfant et son environnement.....	11
3. CADRE THÉORIQUE.....	17
4. MÉTHODE DE RECHERCHE.....	22
4.1 Description des participants.....	22
4.2 Outils de mesure.....	24
4.2.1 Questionnaire maison.....	25
4.2.2 Grille d'évaluation maison sur le développement.....	25
4.2.3 Revised Knox Playschool Play Scale.....	25
4.2.4 Test of Playfulness.....	26
4.2.5 Test of Environment Supportiveness.....	28
5. DÉROULEMENT DE LA RECHERCHE.....	30
5.1 Observations pré aménagement de la salle de jeu.....	30
5.2 Aménagement de la salle de jeu.....	30
5.3 Observations post aménagement de la salle de jeu.....	32

5.4 Analyse des données.....	32
6. RÉSULTATS.....	33
6.1 Observations pré-post aménagement.....	33
6.2 Résultats obtenus au TOP pour l'expérimentation 1 et 2.....	34
6.3 Résultats obtenus au TOES pour l'expérimentation 1 et 2.....	42
6.4 Obstacles rencontrés dans l'environnement physique.....	45
7. DISCUSSION.....	46
8. IMPLICATIONS POUR L'ERGOTHÉRAPIE.....	53
9. LIMITATIONS.....	55
10. CONCLUSION.....	56
RÉFÉRENCES.....	58
Annexe A. Lettre explicative de la recherche.....	62
Annexe B. Lettre aux parents.....	66
Annexe C. Sondage sur le type de jeu de votre enfant.....	68
Annexe D. Grilles de développement de l'enfant.....	70
Annexe E. Traduction libre: Revised Knox Playschool Play Scale.....	81
Annexe F. Traduction libre: Test of Playfulness.....	98
Annexe H. Traduction libre: Test of Environment Supportiveness.....	102
Annexe I. Aménagement d'une salle de jeu pour un groupe multiâge préscolaire	106
Annexe J. Aménagement de la salle de jeu.....	114

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 : Critères d'inclusion et d'exclusion.....	23
Tableau 2 : Résultats moyens obtenus au RKPPS et pour la grille sur le développement de l'enfant lors de l'expérimentation 1.....	32
Tableau 3 : Représentation des résultats moyens du TOP lors des expérimentations 1 et 2 pour la section fréquence.....	34
Tableau 4 : Représentation des résultats moyens lors du TOP lors des expérimentations 1 et 2 pour la section intensité	36
Tableau 5 : Représentation des résultats moyens lors des expérimentations 1 et 2 pour la section intensité.....	38
Tableau 6 : Résultats moyens obtenus pour le TOES lors des expérimentations 1 et 2	42
Tableau 7 : Fiches descriptives à privilégier selon l'âge des enfants.....	110
Tableau 8 : Le développement des habiletés et des jouets.....	111
Tableau 9 : Composition des zones de jeu selon le matériel disponible.....	113

LISTE DES FIGURES

Figure 1 : Représentation de l'âge des participants.....	24
Figure 2 : Plan de la salle de jeu.....	115
Figure 3 : Zone centrale de jeu et motricité globale.....	119
Figure 4 : Zone de jeu calme, lecture et manipulation.....	119
Figure 5 : Coin construction et jeux symboliques.....	120
Figure 6 : Coin cuisine.....	120

LISTE DES ABRÉVIATIONS

ACE : Association canadienne des ergothérapeutes

AOTA : *American Occupational Therapy Association*

CDC : *Centers for disease control and prevention*

CPE : Centre de la petite enfance

MCRO-E : Mesure du rendement occupationnel et de l'engagement

PEP : Personne-Environnement-Occupation

PEOP : *Personne Environment Occupation Participation*

RKPPS : *Revised Knox Playschool Play Scale*

RSG : Responsable en service de garde

TOP : *Test of Playfulness*

TOES : *Test of Environment Supportiveness*

REMERCIEMENTS

Je voudrais offrir mes remerciements sincères à madame Noémi Cantin qui a été une directrice d'essai incomparable, elle m'a offert un appui constant, elle a nourri ma curiosité, elle a toujours eu les bons mots d'encouragement au bon moment et elle a rendu agréable tout le processus de ce laborieux projet. Je voudrais aussi remercier toutes les étudiantes du séminaire en pédiatrie qui tout au long de cette année m'ont apporté de bons conseils et surtout une belle dynamique dans laquelle nous avons toutes évolué. De plus, je voudrais remercier madame Patty Rigby et monsieur Martin Libério qui ont contribué à l'orientation de mes lectures et l'élaboration de ma problématique. Il est impératif de souligner le dévouement de la responsable du service de garde, des parents et des enfants présents et impliqués lors des expérimentations; sans eux, ce beau projet n'aurait pu voir le jour. Finalement, un merci tout spécial à mon conjoint et mes 2 merveilleux enfants qui m'ont appuyé durant cette belle année.

1. INTRODUCTION

Depuis les années 40, de plus en plus de chercheurs de plusieurs disciplines se sont intéressés aux bénéfices que le jeu apporte au développement de l'enfant (Ferland, 2003; Olds, 2000; Case-Smith & O'Brien, 2010; Gariépy, 1995; Knox, 2010; ministère de la Famille et des aînés, 2007; Pagani, Fitzpatrick, Belleau & Janosz, 2011; Parham & Fazio, 2008; Rigby & Rodger, 2006; Weikart, 1993). Bien que ceux-ci voient tous le jeu comme un phénomène difficile à expliquer, tous s'entendent sur le fait qu'il est un moyen à privilégier pour l'évaluation et l'intervention auprès des enfants. Ferland (2003) affirme que 90% du jeu provient de l'enfant et 10 % du jouet. Cette statistique démontre que les facteurs intrinsèques de l'enfant ont un apport non négligeable sur son jeu, ce qui explique pourquoi bien des études portent sur cet aspect (Ferland, 2003). Bien qu'une faible proportion de l'attitude ludique de l'enfant soit attribuée aux facteurs extrinsèques, lorsque l'environnement physique présente des barrières importantes à l'accessibilité au jeu cela peut entraver l'attitude ludique de l'enfant et donc son développement (Ferland, 2003; Pagani, Fitzpatrick, Belleau & Janosz, 2011). Plusieurs auteurs suggèrent des pistes de solutions afin d'offrir un environnement physique qui offre un appui optimal au niveau du jeu de l'enfant, mais peu d'études font état de l'efficacité de cet appui sur l'attitude ludique. Puisque l'interaction entre l'enfant et son environnement

est un impératif du jeu de l'enfant, l'ergothérapeute est un professionnel de la santé qualifié pour répondre à cette problématique. En effet, les interactions entre la personne, l'environnement et l'occupation sont au cœur de la profession (Polatajko, Davis, Stewart, Cantin, Amoroso, Purdie & Zimmerrman, 2008 cité dans Townsend & Polatajko, 2008). De plus, l'ergothérapeute intervient dans les milieux naturels de l'enfant afin de maximiser son potentiel occupationnel et faciliter la généralisation de ses acquis (Ferland, 2003). Puisque les garderies représentent l'endroit où le tiers des enfants québécois passent 90% de leur temps éveillé (Cloutier, Gosselin & Tap, 2005), il s'avère être un lieu de prédilection pour réaliser des recherches sur ce phénomène.

Ainsi, l'objectif de cet essai était d'évaluer l'impact des modifications de l'environnement physique de la salle de jeu d'une garderie en milieu familial sur le jeu libre de l'enfant qui ne présente pas de retard de développement. Les principaux changements apportés dans l'environnement physique de la salle de jeu concernaient la disposition de la salle de jeu ainsi que l'accessibilité et la visibilité du matériel (de jeu).

Dans un premier temps, la problématique et les principales recommandations émises sur l'aménagement optimal d'une salle de jeu pour cette clientèle seront exposées. Dans un deuxième temps, le déroulement de la recherche de type double expérimentations sera explicité au niveau du cadre théorique, de la méthodologie utilisée, et des résultats obtenus. Une discussion des résultats permettra de faire ressortir les résultats intéressants de cette étude

tout en considérant aussi les limites de celle-ci. Finalement, l'implication de la recherche pour la pratique de l'ergothérapie ainsi que les principales conclusions émises seront énoncées.

2. PROBLÉMATIQUE

2.1 L'enfant et le jeu

Platon a dit « On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation » (Platon cité dans Ferland, 2003). Alors, lorsque vous voyez un enfant jouer, que voyez-vous? Un enfant qui s'amuse, qui passe le temps, qui bâtit, qui démolit, qui invente des scénarios, qui négocie ou qui coopère? Et si toutes ces réponses étaient exactes? La principale occupation signifiante dans le quotidien de l'enfant s'avère être le jeu (AOTA, 2008 ; ACE, 1997). Toutefois, le jeu est un phénomène très complexe puisqu'en plus d'être omniprésent dans la vie des enfants et essentiel pour leur développement, il est unique à chacun. De ce fait, plusieurs auteurs s'y sont attardés et ont tenté de le définir (Ferland, 2003).

Le jeu est décrit par certains auteurs comme une activité structurée ou spontanée procurant du plaisir à l'enfant (Parham & Fazio, 2008). Ils ajoutent que le jeu est une attitude de l'enfant et une expérimentation qu'il effectue, et que cela doit inclure sa motivation intrinsèque pour se réaliser pleinement. Par ailleurs, Ferland (2003) appuie cette idée et la bonifie en ajoutant que le jeu est une attitude subjective de l'enfant où se côtoient la curiosité, l'humour et la spontanéité (Ferland, 2003). Pour ces mêmes auteurs, lors d'une période de jeu, il est important qu'aucun rendement précis ne soit attendu. En fait, l'accent doit être mis sur le processus du jeu plutôt que sur le produit fini afin de laisser

le contrôle interne du jeu à l'enfant (Parham & Fazio, 2008; Ferland, 2003). De cette façon, le jeu permet à l'enfant d'apprendre à se connaître et de découvrir le monde qui l'entoure de façon autonome (Knox, 2010).

Il est donc primordial de reconnaître l'importance du jeu et que celui-ci permet le développement optimal de l'enfant (Ferland, 2003). Par le jeu, l'enfant développe plusieurs habiletés telles que : des habiletés sensorielles, motrices, cognitives, sociales ou affectives (Ferland, 2003; Parham & Fazio, 2008; ACE, 1997; Knox, 2010). Ces habiletés développées par le jeu préparent l'enfant à accomplir ses rôles futurs, le préparent à la vie adulte et lui permettront une meilleure intégration dans la société (ACE, 1997). Considérant que le jeu est en fait une interaction de l'enfant avec son environnement, c'est cette interaction qui permettra à l'enfant de développer les habiletés spécifiques précédemment mentionnées (Ferland, 2003; ACE, 1997; Knox, 2010). Par exemple, lorsqu'il sera en interaction avec son environnement physique (jouets et autres matériaux), l'enfant va développer des aptitudes sensorielles (Ferland, 2003). En effet, le sens du toucher, l'odorat ou le goût seront stimulés lorsque l'enfant va toucher, goûter ou sentir les objets. Il prendra conscience entre autres de leurs différences au niveau de leurs textures, leurs goûts, leurs odeurs, leurs pesanteurs ou encore leurs températures. Lorsqu'il va les regarder, il verra leurs formes, leurs couleurs, leurs tailles, leurs textures ou leurs fermetés. Lorsqu'il les entendra, il écouterá leurs bruits, il parlera, il chantera ou encore il se

racontera une histoire à leur sujet. Lorsqu'il grimpera sur eux, il se rendra compte entre autres du sens de leurs mouvements qu'il soit horizontal, vertical ou tournoyant. Tous ces éléments descriptifs du jeu relatif à l'objet, bien qu'il y en ait d'autres, permettront à l'enfant de développer les habiletés nécessaires à son développement sensoriel (Ferland, 2003).

Par le jeu, en interaction avec son environnement, l'enfant pourra aussi développer son fonctionnement moteur, soit la motricité fine et grossière, dont il aura besoin pour bien fonctionner au quotidien (Ferland, 2003). Par exemple, il va entre autres toucher les jouets, il va grimper dessus, il va les lancer, il va apprendre à planifier ses gestes et leurs séquences. Il apprendra la coordination œil-main ou il prendra différentes positions pour jouer, ce qui lui permettra de développer son équilibre et son contrôle postural (Ferland, 2003).

De plus, par le jeu, les habiletés cognitives de l'enfant seront aussi sollicitées. Par exemple : l'enfant devra trouver la fonction des objets, les utiliser, apprendre les relations de cause à effet, la permanence de l'objet, la résolution de problèmes ou encore apprendre à faire semblant (Ferland, 2003).

De plus, par son contact avec son environnement social, soit avec ses pairs ou l'adulte, l'enfant pourra développer dans le jeu ses habiletés sociales. Il devra par exemple apprendre à partager le matériel de jeu, attendre son tour, il devra communiquer avec les autres pour exprimer sa pensée, il devra aussi

écouter leurs idées et il développera ses habiletés de coopération avec les autres (Ferland, 2003).

L'enfant apprendra aussi à se connaître et à développer ses habiletés affectives. Par exemple, par le jeu, il développera sa spontanéité, il prendra des initiatives, il gèrera sa colère, il acquerra de la motivation à agir ainsi que son sens de l'humour. Lorsqu'il sera pleinement engagé dans le jeu, il pourra aussi communiquer ses émotions et forger son identité (Ferland, 2003).

Toutes les aptitudes mentionnées plus haut peuvent être développées par le biais de l'interaction entre l'enfant et son environnement physique. Il en existe bien d'autres encore, ce qui reflète l'importance de l'environnement physique et ses composantes pour le développement du jeu de l'enfant (Ferland, 2003).

2.2. Le jeu et la petite enfance

Montessori a dit, « La période la plus importante de la vie n'est pas celle des études universitaires, mais la première, celle qui court de la naissance à l'âge de six ans » (Montessori citée dans www.evene.fr). Ceci illustre bien le fait que les habiletés développées par le jeu sont très importantes, surtout durant la petite enfance (Ferland, 2003). Durant cette période, l'enfant a besoin de stimulations adéquates pour le motiver à rester en action afin de bien se développer (Ferland, 2003). Un manque de stimulation à cette période peut avoir une influence majeure sur son développement (Cloutier, Gosselin & Tap,

2005; Gray, 2011). Une étude longitudinale sur le développement de l'enfant, réalisée entre les années 1998 et 2010 au Québec auprès de 2 120 enfants, concluait que la réussite scolaire d'enfants en quatrième année pouvait être prédite par leurs aptitudes cognitives, comportementales et motrices évaluées à leur entrée à la maternelle. L'étude démontrait aussi que les enfants n'ayant pas obtenu leur diplôme d'études secondaire à l'âge de 20 ans étaient généralement ceux qui présentaient des retards de développement au niveau des aptitudes cognitives, comportementales et motrices (Pagani, Fitzpatrick, Belleau & Janosz, 2011). Considérant l'incidence connue des retards de développement à long terme, il est donc primordial de s'intéresser au développement des habiletés de l'enfant durant la petite enfance. Comme le jeu est le moyen par lequel l'enfant développe ses habiletés, il devient alors essentiel d'y accorder une grande importance, de l'exploiter à son plein potentiel et de connaître toutes ses facettes (Ferland, 2003).

2.3. Définir le jeu, un défi périlleux

Kergomard a dit : « Le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie » (Kergomard citée dans www.evene.fr). C'est pour cette raison qu'il est décrit dans le domaine de l'ergothérapie comme l'occupation la plus signifiante de l'enfant (ACE, 1997). Bien qu'il apparaisse évident que le jeu soit essentiel au développement de l'enfant, il est difficile de définir cette occupation de façon claire et concise. Le jeu de l'enfant peut se diviser en 2 grandes

catégories : le jeu structuré et le jeu libre (Ferland, 2003). Le jeu structuré consiste en une activité dirigée à laquelle on impose un cadre, soit des règles de jeu ou un matériel précis, et à travers laquelle des habiletés spécifiques à développer sont sélectionnées. Un résultat final est souvent attendu du jeu structuré (Ferland, 2003). Il s'agit, par exemple, des jeux de société, des casse-têtes ou des dessins à relier. Cependant, cette forme de jeu est moins appropriée à la petite enfance puisque, selon Ferland (2003), il faut attendre l'âge scolaire avant que l'enfant comprenne certains jeux qui comportent des règles à respecter afin qu'il ait du plaisir à réaliser ce jeu. Le jeu libre quant à lui n'a pas de procédures propres, aucune règle rigide. Alors, chacune des tentatives de jeu faites par l'enfant est valable et il ne se trouve pas en situation d'échec (Ferland, 2003). Il choisit les jouets et les thématiques de jeu, il oriente le déroulement et il a le contrôle sur le début et sur la fin de son jeu. Aucun résultat précis n'est attendu (Ferland, 2003). La créativité offerte par le jeu libre permet à l'enfant de trouver des solutions originales aux différentes problématiques qu'il rencontrera, de développer son sens de l'humour, son autonomie et son estime personnelle (Ferland, 2003; Olds, 2000; Gray, 2010). Ferland (2003) mentionne aussi que l'enfant d'âge préscolaire a plus de plaisir et de préférences pour le jeu libre que pour le jeu structuré et que le jeu libre est en fait la pierre angulaire du développement de toutes les habiletés de l'enfant. Il est de ce fait primordial qu'il soit un sujet d'actualité pour le développement de l'enfant, justifiant ainsi son rôle central dans cet essai.

Bien que les bienfaits du jeu libre soient constatés dans les écrits, depuis les 50 dernières années, il est en déclin dans notre société (Gray, 2011). Selon les auteurs Knox et Gray (2010; 2011), la diminution du jeu libre chez l'enfant serait expliquée par le changement des styles de vie de la famille, par les défis rencontrés par le milieu scolaire ou la garderie. Par exemple, l'exigence des parents quant au développement de capacités précises de leur enfant, l'accroissement de la place réservée aux technologies et les notions de sécurité qui sont omniprésentes chez les parents. Les enfants ont alors peu de temps et d'espace attribués pour jouer librement. Selon Knox (2010), les jeux des enfants sont trop structurés, leur temps est trop planifié, l'accent est mis sur la performance académique, et ce, en très bas âge. Knox (2010) ajoute que la réduction du temps de jeu libre a des effets néfastes sur l'enfant. Par exemple, l'augmentation du temps passé devant la télévision et devant les ordinateurs est fréquemment associée à l'obésité chez les enfants (Knox, 2010). Ces enfants, souvent plus passifs, ont constamment besoin de stimulations externes et sont souvent surstimulés sur le plan intellectuel et bien peu sur le plan physique (Knox, 2010). Selon l'auteur Gray (2011), la surstimulation et la structure permanente présente autour de l'enfant font décliner le temps accordé au jeu libre, ce qui a des conséquences majeures sur la santé mentale de nos enfants. Les apprentissages précoces chez l'enfant le rendent plus fatigable, irritable et désintéressé, car il doit constamment donner une performance optimale dans son jeu, délaissant ainsi le plaisir de jouer et ses bienfaits (Ferland, 2003).

L'enfant devient alors dépendant de la stimulation externe, ce qui empêche sa motivation intrinsèque et sa mise en action dans le jeu, le rendant dépendant des autres pour jouer (Ferland, 2003, Gray, 2010). Avez-vous remarqué que certains enfants demandent souvent à quoi ils devraient jouer alors qu'ils ont une chambre remplie de jouets? Cela n'est qu'un mince reflet de l'effet de la perte du jeu libre sur l'imagination des enfants (Gray, 2010). Il ne faut surtout pas perdre de vue l'importance du plaisir du jeu libre dans la vie de l'enfant.

2.4. L'enfant et l'environnement

Pennac a dit : « Une chambre d'enfant à ranger, c'est une vie à construire » (Pennac cité dans www.evene.fr). J'ajouterais à cette citation que l'aménagement d'une salle de jeu d'enfant est aussi une vie à construire. En effet, si celle-ci est adaptée à son niveau de développement et si elle est stimulante, cela va lui donner la motivation intrinsèque adéquate afin d'entrer en relation avec son environnement, ce qui va appuyer le développement de ses habiletés. Puisque le jeu est l'interaction entre l'enfant et son environnement (Ferland, 2003; Polatajko, Davis, Stewart, Cantin, Amoroso, Purdie, Zimmerman cité dans Townsend & Polatajko, 2008), l'appui de l'environnement physique est donc une avenue à considérer pour favoriser le jeu libre de l'enfant (Ferland, 2003). Les composantes contextuelles, telles que des amis connus, des jouets (et autres matériaux), la liberté du choix du jeu, la présence non intrusive de l'adulte (l'adulte doit se glisser dans le jeu de l'enfant et l'appuyer), un environnement qui soit sécuritaire et confortable et un bon équilibre pour le

temps de jeu (temps de en jeux libre et structuré vont faciliter l'attitude ludique de l'enfant en lui permettant d'exprimer sa motivation interne et son contrôle interne, qui sont des composantes essentielles au jeu libre (Ferland, 2003; Knox, 2010; Rigby & Rogers, 2006).

Puisque l'interaction entre l'enfant et son environnement est un élément primordial à considérer afin de promouvoir le jeu libre de l'enfant, l'ergothérapeute s'avère être un professionnel de la santé de choix pour le développement de cet aspect. En effet, l'ergothérapeute s'intéresse principalement aux interactions qui existent entre la personne, son environnement et ses occupations afin que la personne soit en mesure d'effectuer un rendement occupationnel optimal (Polatajko, Davis, Stewart, Cantin, Amoroso, Purdie & Zimmerman, 2008). Puisque l'environnement physique à une grande influence sur le jeu libre de l'enfant, et par conséquent le développement de l'enfant, il faut considérer l'aménagement des milieux naturels les plus fréquentés par l'enfant dans nos recommandations (Olds, 2000). Au Québec, près de 1 enfant sur 3 passe 90% de son temps au Centre de la petite enfance (CPE) ou dans un milieu de garde familial (Cloutier, Gosselin & Tap, 2004). Le CPE s'avère être un système de garderie en installation publique accrédité par le gouvernement. Il comprend aussi le secteur de garderie de type milieu familial, soit le secteur de garde à domicile. En fait, le ministère de la Famille et des aînés veut faire du milieu familial la pierre

angulaire de ses services de garde (ministère de la Famille et des aînés, 2007). Évidemment, l'aspect financier entre en ligne de compte. Il est moins coûteux pour le gouvernement d'offrir des places de garderie en milieu familial puisque la bâtisse et tout le matériel sont au frais de la responsable en service de garde (RSG); un milieu familial est ainsi beaucoup plus facile à développer. De plus, il correspond à un mode de garde privilégié par les parents. Les parents qui optent pour la garde en milieu familial ne s'en cachent pas; ils souhaitent que le quotidien de leur enfant ressemble le plus possible à celui qu'il connaîtrait à la maison, et que celui-ci soit entouré de ses pairs afin de lui offrir une expérience de socialisation. Pour eux, la socialisation de leur enfant, avant l'entrée à l'école, passe par un environnement familial élargi (ministère de la Famille et des aînés, 2007). En 2000, le fruit de ces deux éléments s'illustre bien par le fait que le volet du service de garde en milieu familial représentait 64,86% des services de garde offerts à la petite enfance, comparativement à 19,61% pour le volet installation. Le ministère de la Famille et des aînés prévoit que ce pourcentage augmentera au cours des prochaines années (ministère de l'Emploi et de la Solidarité sociale et ministère de la Famille, 2004).

Le ministère de la Famille et des aînés (2007) a mis sur pied un programme qui s'intitule « Accueillir la petite enfance (2007) » afin d'émettre des balises à respecter au niveau des services de garde accrédités au Québec. Ce programme éducatif a une triple mission : voir au bien-être, la santé et la

sécurité des enfants, leur offrir un milieu de vie propice à stimuler leur développement sur tous les plans et, finalement, prévenir l'apparition de difficultés au niveau des apprentissages, des comportements et de l'insertion sociale de l'enfant (ministère de la Famille et des aînés, 2007). Dans le programme « Accueillir la petite enfance (2007) », l'aménagement de l'environnement physique est expliqué selon des fondements théoriques du programme dictant des principes à respecter, mais leur contenu spécifique et applicable n'est pas précisé. L'environnement est abordé sous l'approche du modèle écologique (Cloutier, Gosselon & Tap 2004) puisque ce dernier met l'accent sur l'importance de l'interaction de l'enfant avec son environnement (ministère de la Famille et des aînés, 2007).

Ce qui est véhiculé dans cette approche, c'est que le développement de l'enfant est influencé par ce qui lui est inné et par son environnement immédiat (contexte physique, socio-économique et culturel). Il est clairement décrit que l'environnement physique de l'enfant doit être sécuritaire, stimulant, avec des objets et des jouets adaptés au niveau de son développement et que les activités sélectionnées par les RSG doivent aller en ce sens. Au niveau de la mise en application de ces éléments, le programme suggère de planifier adéquatement l'horaire des enfants en combinant des activités spontanées, dirigées, calmes, actives, extérieures et intérieures. Certaines informations sont offertes quant aux matériaux physiques et aux jouets pouvant être présents

selon le niveau de développement de l'enfant, mais aucune recommandation concrète n'est offerte pour aménager la salle de jeu (ministère de la Famille et des aînés, 2007). La RSG qui veut appliquer cette façon d'agir sélectionne les informations selon sa propre analyse et ses propres préférences.

Un élément primordial à considérer lorsque l'on prend en compte l'environnement physique des services de garde en milieu familial : les groupes multiâges. En effet, le ratio permis pour les RSG est de deux poupons (enfants de moins de 18 mois) et de quatre enfants âgés entre 18 mois et 5 ans 11 mois. De plus, si la RSG a un assistant, elle peut augmenter son ratio à 9 enfants, soit deux poupons et sept enfants âgés entre 18 mois et 5 ans 11 mois (ministère de la Famille et des aînés, 2007). Alors, l'aménagement de la salle de jeu doit être adapté à cette clientèle et satisfaire les besoins développementaux d'un groupe d'âges très variés. De plus, comme le développement des enfants est rapide et important dans cette tranche d'âge (Ferland, 2003), l'aménagement de la salle de jeu s'avère être un défi de taille. Peu d'outils concrets et surtout peu de sensibilisation quant à l'importance de l'aménagement des lieux physiques sont offerts aux RSG afin de les guider et de les éveiller sur ce facteur important contribuant au développement de l'enfant.

Il est alors évident que l'alliance avec les professionnels en ergothérapie serait un atout afin de soutenir la tâche de l'aménagement des lieux physiques puisque cela fait partie de leur champ d'expertise et qu'ils prônent l'intervention

et la stimulation précoces afin de prévenir des retards de développement chez les enfants d'âge préscolaire (Comité de la stimulation précoce, 2009).

L'objectif de la présente recherche était d'évaluer l'impact de l'aménagement de l'environnement physique d'une garderie en milieu familial sur le jeu libre chez un groupe multiâges d'enfants préscolaires qui ne présentaient aucun retard de développement.

3. Cadre théorique de la recherche

Puisque, selon Ferland (2003), le jeu s'avère être l'interaction entre l'enfant et son environnement, un cadre théorique abordant cet aspect serait à privilégier pour la présente recherche.

Trois cadres théoriques en ergothérapie illustrent l'interaction entre la personne, l'occupation et l'environnement. Il s'agit du Modèle Canadien du Rendement Occupationnel (MCRO-E) (Polatajko, Townsend, & Craik, 2007), Le Modèle Personne-Environnement-Occupation (PEO) (Law & al, 1996) et le Modèle Personne-environnement-occupation-rendement (PEOP) (Baum & Christiansen, 2005). Ils ont certes des ressemblances cependant certains éléments de ces modèles illustrent des divergences qui ont guidé le choix du cadre théorique pour la présente recherche. Premièrement, les modèles PEO et PEOP décrivent l'occupation comme une structure hiérarchique comprenant l'occupation, la tâche et l'activité tandis que le MCRO-E se concentre sur les buts de l'occupation : les soins personnels, la productivité et le divertissement. Étant donné que le présent travail porte sur une occupation particulière réalisée par les enfants (le jeu qui est vu pour cette tranche d'âge comme étant la productivité de l'enfant), les modèles PEO et PEOP s'avèrent plus pertinents et permettent par leur structure hiérarchique de décomposer l'occupation (le jeu) en tâche et en activités simples qui sont généralement réalisées par des enfants âgées entre 21 mois et 66 mois. Ainsi, cela va permettre d'identifier quel type de

matériaux présents dans l'environnement physique (la salle de jeu) peuvent apporter un appui à la réalisation de cette occupation (le jeu).

Bien que le modèle PEO et le modèle PEOP sous-tendent des principes similaires, soit la personne, l'environnement, l'activité, la tâche, l'occupation et le rendement, certains ajouts et précisions du modèle PEOP ont justifié sa sélection. Selon les auteurs du PEOP (Baum & Christiansen, 2005), la personne et l'environnement sont liés : « par un processus d'exercice de pouvoirs personnels ou une transaction qui se produit lorsque les gens agissent volontairement à l'intérieur d'environnement dans le rendement aux occupations de tous les jours » (Baum & Christiansen, cité dans Polatajko & al, 2008, p.34) [Traduction]. Cet aspect d'action volontaire est primordial pour le maintien de l'attitude ludique de l'enfant dans le jeu libre puisque cela réside beaucoup sur le processus de motivation interne de l'enfant qui va pousser l'enfant à explorer le monde qui l'entoure.

Le PEOP illustre 5 éléments relatifs à la personne. Ce sont les facteurs intrinsèques de la personne soit : les aspects psychologiques (les traits de personnalité qui vont influencer la motivation et les processus internes), les aspects cognitifs (exemple : la compréhension, la production du langage, la reconnaissance des formes, l'organisation en fonction de la tâche, le raisonnement, l'attention, la mémoire), les comportements neurologiques (le système moteur et sensoriel), les aspects physiologiques (exemple : la santé,

l'endurance, la flexibilité, etc.), l'aspect de la spiritualité (exemple : la compréhension de soi, sa place dans le monde). En ce qui concerne les dimensions de la personne pour le présent essai, celles-ci seront attribuables à l'enfant et ses facteurs intrinsèques (sensoriels, moteurs cognitifs, psychologiques et affectifs).

Le PEOP illustre 5 aspects relatifs aux facteurs environnementaux extrinsèques soit : le soutien social, les systèmes sociaux et économiques, l'environnement construit et technologique, l'environnement naturel et finalement la culture et les valeurs. Dans le présent travail, l'environnement construit sera défini par l'environnement physique et les facteurs extrinsèques à l'enfant, tels que les jouets, les meubles, les dimensions et la disposition de la salle de jeu.

Finalement, le PEOP illustre sa troisième catégorie centrale par l'occupation selon une hiérarchie. L'occupation est selon les auteurs, ce que les gens veulent faire et ce qu'ils ont besoin de faire dans leur quotidien. Elle serait aussi des segments de comportements dirigés par des buts qui s'étendent généralement au fil du temps, qui a une signification pour la personne qui les réalisent et lesquelles renferment des tâches multiples. Les tâches y sont décrites par une combinaison d'actions qui partagent un but commun qui est reconnu par celui qui les effectue. Les actions y sont décrites par des comportements observables qui sont reconnaissables. Tous ces aspects

seraient aussi influencés par les habiletés de la personne qui sont en fait des traits généraux ou des caractéristiques individuelles qui viennent appuyer le rendement occupationnel. Les occupations dans la présente recherche feront référence au jeu, car c'est l'occupation principale concernée dans cette étude.

L'utilisation de ce modèle va donc permettre de visualiser l'appui que l'environnement physique peut apporter à la participation et au rendement de l'enfant lors du jeu libre selon les facilitateurs et les obstacles qui sont présents dans l'environnement physique de la salle de jeu avant et après l'aménagement des lieux physiques. Cet aspect du modèle va permettre de refléter l'importance de prendre en considération les capacités actuelles de l'enfant et ses interactions avec les matériaux disponibles, ainsi que le niveau et le type de jeu de celui-ci. Le PEOP met l'accent sur l'interaction entre la capacité, l'environnement et l'activité choisie ce qui amène l'individu vers l'aboutissement du rendement occupationnel et de sa participation. Cet aspect du modèle va permettre de refléter l'importance de prendre en considération les capacités actuelles de l'enfant et leurs interactions avec le matériel disponible ainsi que le niveau et le type de jeu stimulé.

Aux éléments cités ci-dessus s'ajoutent deux prémisses du modèle qui justifient son choix pour la présente recherche. Premièrement, il se base sur le fait que l'individu (l'enfant) est naturellement motivé à explorer le monde qui l'entoure et à vouloir le maîtriser et que cela est appuyé par les ressources (individuelles,

humaines et matérielles). Deuxièmement, le fait que l'individu (enfant) vive des expériences positives va lui permettre d'aborder les nouveaux défis au niveau du jeu afin de poursuivre l'apprentissage des diverses habiletés stimulées par le jeu libre. Cet aspect du modèle est visé par la présente recherche, car l'auteure souhaite créer un environnement qui soit sécuritaire, confortable et stimulant avec des composantes permettant le « Just right challenge » afin que l'enfant explore son environnement afin de développer ses capacités.

Considérant le rôle important du jeu pour le développement de l'enfant et considérant que ce dernier se réalise par le biais de son environnement, explorer cet aspect s'avère une avenue intéressante dans le but de diminuer les obstacles et d'augmenter les facilitateurs de l'environnement permettant de hausser la qualité de l'interaction entre l'enfant, son environnement et le jeu favorisant ainsi son rendement et sa participation occupationnelle comme stipulé dans le PEOP.

4. MÉTHODE DE RECHERCHE

Le protocole de recherche a été approuvé par le comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières (CER-12-177-06.14).

Afin de pouvoir répondre à l'objectif de cet essai, une recherche de type double expérimentation pré et post a été réalisée. Deux expérimentations ont été effectuées auprès du même groupe d'enfants afin de mettre en lumière l'appui que l'environnement apportait au jeu libre chez les enfants avant et après l'aménagement de l'environnement physique de la salle de jeu d'une garderie de type milieu familial.

4.1 Description des participants

Un échantillonnage non probabiliste a été obtenu (Fortin, 2010). Le milieu familial et les sujets ont été recrutés en fonction de leur accessibilité et de leur ouverture pour le projet de recherche. Pour recruter le milieu familial, le réseau de l'étudiante ergothérapeute a été utilisé et des documents papier (voir Annexe A) ainsi que des explications verbales ont été donnés en premier lieu à la responsable du service de garde afin de valider son intérêt à participer à la recherche. Le milieu de garde de type familial recruté, accrédité par le gouvernement du Québec, comprenait une responsable en service de garde et un assistant. De ce fait, le nombre d'enfants présents était de neuf par jour. Lorsque l'accord a été obtenu pour la participation du milieu de garde, une lettre explicative combinée au formulaire de consentement (voir Annexe B), un appel

téléphonique et des explications verbales ont été offerts aux parents de chacun des enfants afin qu'ils puissent prendre une décision libre et éclairée sur la participation de leur enfant au projet de recherche. L'accord des parents a donc été obtenu pour la participation des neuf enfants inscrits à la garderie.

L'échantillon était composé d'enfants âgés entre 21 mois et 66 mois (soit un garçon et sept filles [voir Figure 1]), provenant d'un milieu socioéconomique moyen et se développant typiquement. Pour faire suite à l'application des critères d'inclusion/exclusion (voir Tableau 1), un enfant a été exclu, car il était absent lors de la deuxième expérimentation. Huit enfants ont donc été évalués. Comme cette étude est exploratoire et s'inscrit dans le cadre de l'écriture d'un essai critique, le nombre de participants est justifié (Fortin, 2010).

Tableau 1
Critères d'inclusion et d'exclusion

<p>Critères d'inclusion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consentement des parents • Fréquentation du milieu familial assidue (minimum de 3 jours semaine) depuis au moins 6 mois afin que le milieu soit connu de l'enfant
<p>Critères d'exclusion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diagnostic établi qui pourrait entraver les capacités de jeu de l'enfant • Être absent à l'une des deux expérimentations

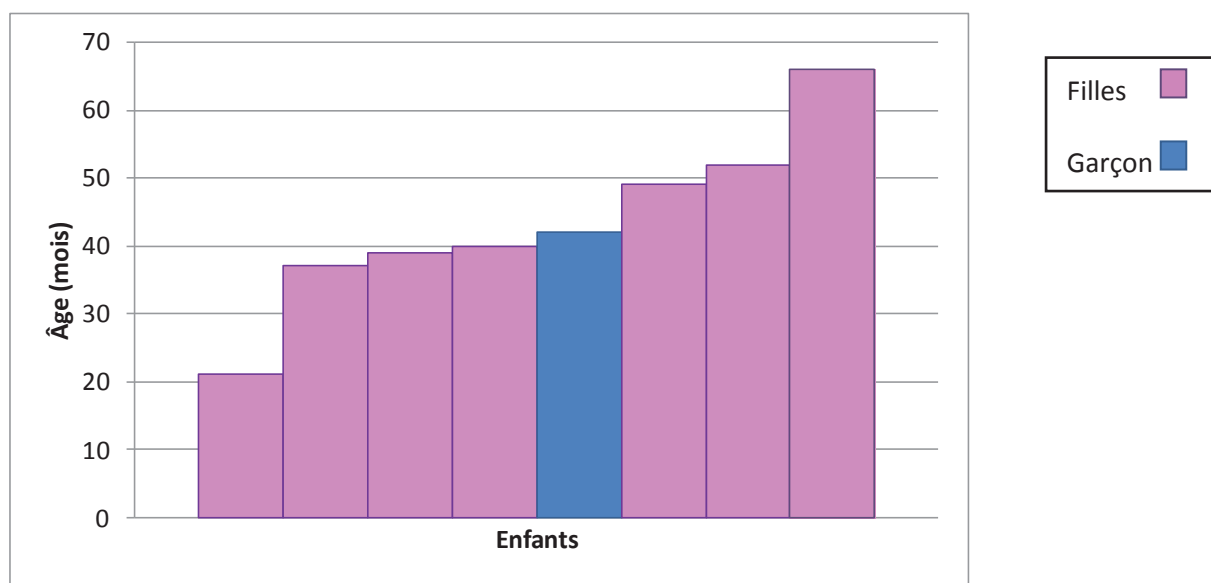


Figure 1. Représentation des participants

4.2. Outils de mesure

Les outils de mesure utilisés dans cette recherche comprennent : un questionnaire maison « Sondage sur le type de jeu de votre enfant » (voir Annexe C), une grille maison d'évaluation du développement de l'enfant (voir Annexe D), le test *Revised Knox Playschool Play Scale*. (Knox, 2010) disponible en Annexe E, le *Test of Playfulness*. (Skart et Bundy, 2008) placé en Annexe F, et le *Test of Environment Supportiveness*, (Skart et Bundy, 2008) disponible en Annexe G.

4.2.1 Questionnaire maison

Lors de la revue de documents, plusieurs auteurs (Ferland, 2003, Olds, 2000, ministère de la Famille et des aînés, 2007), suggéraient de bien connaître les goûts et les intérêts de chacun des enfants afin de pouvoir bien adapter la salle de jeu. Un questionnaire maison a été créé et remis aux parents de chaque enfant fréquentant le milieu familial afin d'identifier le type de jeu de l'enfant et ses préférences pour que l'adaptation du matériel de l'environnement physique concorde avec les préférences (voir Annexe C).

4.2.2 Grille maison d'évaluation du développement

La grille maison a été créée à partir de quatre grilles de développement de l'enfant reconnues en ergothérapie : celle de l'auteure Ferland (2003), celle de la batterie d'évaluation Talbot (Talbot, 1993), celle de la batterie d'évaluation *Peabody Developmental Motor Scales* (Garon & Coulombe, 2007), et celles du *Centers for disease control and prevention* (CDC, 2011) (voir Annexe D).

4.2.3 Revised Knox Preschool Play Scale (RKPPS) (Knox, 2010)

Le RKPPS est une évaluation par observation qui a été créée afin de décrire les habiletés de l'enfant qui sont développées à travers le jeu, de sa naissance jusqu'à 72 mois (Case-Smith & O'Brien, 2010; Knox, 2008). L'échelle décrit le jeu chez l'enfant selon 12 catégories d'âge. Elle est divisée en tranches

d'âge de 6 mois, de la naissance à 36 mois. Par la suite, l'échelle offre une description par tranche d'âge de 12 mois pour les enfants âgés entre 36 et 72 mois (Case-Smith & O'Brien, 2010; Knox, 2008). L'échelle comprend 4 dimensions : la gestion de l'espace, la gestion du matériel, le jeu symbolique et la participation de l'enfant. L'administration du test peut se réaliser par l'observation du jeu intérieur et extérieur, et ce, dans un milieu connu pour l'enfant en présence de ses pairs. L'évaluateur observe le jeu spontané, le jeu initié et le jeu auto dirigé. Habituellement, la passation de cette grille d'évaluation se réalise sur 2 séances, soit une séance pour les jeux intérieurs et une séance pour les jeux extérieurs, toutes deux d'une durée de 15 à 30 minutes. Pour les besoins de la présente recherche, une période de jeu de 45 minutes a été filmée afin de permettre à l'auteur de recueillir suffisamment de données. Aucune échelle de cotation n'est fournie par le test, il faut seulement encercler les comportements observés chez l'enfant lors du jeu libre. La fidélité et la validité de l'outil ont été confirmées (Bledsoe & Shepherd, 1982; Jankovich, Mullen, Rinear, Tanta & Deitz, 2008).

4.2.4 *Test of Playfulness (TOP)* (Skart & Bundy, 2008)

Le TOP évalue l'attitude ludique de l'enfant, âgé entre 6 mois et 14 ans, lors du jeu libre. Dans un premier temps, l'évaluateur observe une période de jeu libre d'une durée de 15 à 30 minutes, dans un environnement familier pour l'enfant. Par la suite, un questionnaire comprenant 32 items est rempli par

l'ergothérapeute afin d'obtenir des données objectives sur l'attitude ludique de l'enfant (voir Annexe F). Les items cotés sur une échelle de 0 à 3 sont répartis en 4 catégories soit: la motivation intrinsèque de l'enfant, le contrôle interne de l'enfant, le jeu libre sans contraintes de la réalité et l'encadrement. Le calcul des résultats est réparti sous 3 catégories : la fréquence (selon une échelle à 4 points soit 3 = presque toujours, 2= la majorité du temps, 1 = une partie du temps et 0 = rarement ou jamais), l'intensité (selon une échelle à 4 points soit 3= élevé, 2= modéré, 1= faible et 0 = aucune), et les habiletés (selon une échelle à 4 points soit 3 = habiletés élevées, 2 = habiletés modérées, 1= faibles habiletés et 0 = aucune habileté). Puisque cette cotation n'indique pas exactement le nombre de fois où l'item doit être observé, l'auteure a établi un barème de fréquence personnel afin de pouvoir comparer les 2 expérimentations. L'auteure accordait la cotation 0 lorsque la fréquence, l'intensité ou les habiletés étaient rencontrées entre 0 et 1 reprise durant les 45 minutes de vidéo. L'auteure accordait la cotation 1 lorsque la fréquence, l'intensité et les habiletés mentionnées étaient rencontrées entre 1 à 3 reprises durant les 45 minutes de vidéo. L'auteure accordait la cotation 2 lorsque la fréquence, l'intensité et les habiletés mentionnées étaient rencontrées entre 3 à 9 reprises durant les 45 minutes de vidéo. Finalement, la cotation de 3 était accordée lorsque la fréquence, l'intensité et les habiletés étaient rencontrées à plus de 9 reprises durant les 45 minutes de vidéo. Il est important de mentionner que tous les items ne sont pas compris dans les 3 catégories de résultats. En ce

qui concerne la fréquence, ce sont les items 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 11, 15, et 17. Pour l'intensité, il s'agit des items 1, 4, 11, 15 et 20. Finalement, pour les habiletés ce sont les items 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20 et 21.

Le test permet une comparaison auprès de normes établies auprès d'une population de 2000 enfants présentant ou non une situation de handicap. Toutefois, puisque l'objectif de cette étude est de comparer les résultats obtenus pré et post-aménagement de la salle de jeu, la comparaison aux normes établies n'était pas nécessaire. La fidélité et la validité de l'outil ont été confirmées (Bonson & Bundy, 2001).

4.2.5 *Test of Environmental Supportiveness (TOES)* (Skart & Bundy, 2008)

Le TOES est un questionnaire qui doit être rempli en consultation avec un proche de l'enfant et dans le contexte de la recherche, il s'agit de la responsable en service de garde. Le TOES a été créé afin d'évaluer les éléments de l'environnement appuyant, ou non, le jeu de l'enfant. Il a été développé afin d'être utilisé en collaboration avec le TOP. Le TOES examine la qualité de l'interaction entre la motivation du joueur, les amis, la personne responsable, les objets, l'espace de jeu et l'environnement sensoriel. Utiliser ces 2 tests en alliance permet d'évaluer les besoins de la personne dans son environnement

lors du jeu et de l'attitude ludique. Les résultats obtenus sont cotés sur une échelle de cotation (voir Annexe H) permettant de qualifier le niveau d'accord de l'évaluateur avec l'énoncé émis et permet l'ajout de commentaires afin de justifier cette qualification au besoin. Il est important de mentionner que le TOES est divisé en 2 côtés, soit le gauche et le droit, et qu'il est coté selon une échelle qui se distribue de la façon suivante : 2 = fortement en faveur de la description de droite, 1 = légèrement en faveur de la description de droite, -1 = légèrement en faveur de la description de gauche et -2 = fortement en faveur de la description de gauche. Afin de départager l'appellation fortement en faveur et légèrement en faveur, l'auteure a utilisé un barème personnel. Si l'item est présent entre 0 et 3 reprises, il obtient la cotation légèrement en faveur, si l'item est présent à plus de 4 reprises, il obtient la cotation fortement en faveur. Cela a été réalisé afin de permettre à l'auteure de comparer les 2 expérimentations. La fidélité et la validité de l'outil ont été évaluées (Bronson & Bundy, 2001).

5. Déroulement de la recherche

5.1. Observations préaménagement de la salle de jeu

La première période d'observation permettait de situer le niveau de développement de chacun des enfants, leur niveau de jeu et d'identifier les obstacles et les facilitateurs offerts par l'environnement naturel (sans aucune modification de l'environnement) lors d'une séance de jeu libre. La seule consigne donnée à la responsable en service de garde était de ne pas intervenir auprès des enfants, à moins que la sécurité de l'enfant soit en jeu. Aucune directive particulière n'a été mentionnée aux enfants sauf la mention de s'amuser. La séance de jeu a été enregistrée par vidéo (45 minutes) afin d'être ensuite évaluée selon quatre outils, soit le RKPPS, la grille d'évaluation maison sur le développement des enfants, le TOP et le TOES. Le questionnaire maison servant à identifier les préférences de jeu de l'enfant a été envoyé aux parents.

5.2. Aménagement de la salle de jeu

Afin d'identifier les changements à apporter lors du réaménagement de la salle de jeu, une revue de la littérature traitant des aires de jeux intérieures appuyant le jeu des enfants âgés entre 3 mois et 5 ans a été réalisé. La littérature s'adressant aux CPE, aux éducateurs en milieu familial et aux ergothérapeutes a été consultée. En ce qui concerne les CPE, deux documents principaux ont été consultés soit le livre « Jouer c'est magique » (gouvernement

du Québec, 1995) et le document « Accueillir la petite enfance, le programme éducatif des services de garde au Québec » (ministère de la Famille et des aînés, 2007). Ils constituent les deux outils de références privilégiés par le gouvernement du Québec auprès des CPE et des milieux familiaux dans ce domaine. Pour le domaine de l'ergothérapie, aucun article n'offrait de recommandations quant à l'aménagement de salles de jeu en CPE. Les articles traitaient principalement de la différence du type de jeu des enfants ou de l'aménagement d'une salle d'attente d'un milieu thérapeutique. Quatre livres ont été sélectionnés concernant le domaine de l'ergothérapie afin d'explicitier les recommandations de l'aménagement d'une salle de jeu pour un groupe multiâge préscolaire (Olds, 2000; Ferland, 2003; Case-Smith et O'Brien, 2010; Lueder et Berg Rice, 2008).

Une mise en commun des informations recueillies tirées de ces six documents a permis de documenter le processus d'aménagement de la salle de jeu du milieu familial selon les besoins du groupe multiâge (voir Annexe I).

5.3. *Observations post-aménagement*

Trois semaines après l'aménagement de la salle de jeu, pour la seconde expérimentation, une période d'observations du jeu libre a été filmée (45 minutes) et cotée avec le TOP et le TOES pour chacun des enfants. Encore une fois, la seule consigne donnée à la responsable en service de garde était de ne pas intervenir auprès des enfants, à moins que la sécurité de l'enfant soit compromise. Aucune directive particulière n'a été mentionnée aux enfants sauf la mention de s'amuser.

5.4. *Analyse des données*

Dans un premier temps, une analyse descriptive des données obtenues lors de l'expérimentation 1 au RKPPS et au niveau des grilles d'évaluation du développement a été réalisée (voir Tableau 2). Les résultats du TOP et TOES pour les 2 expérimentations sont présentés visuellement dans les Tableaux 3, 4, 5 et 6. Un résumé sommaire des principaux obstacles rencontrés dans l'environnement physique de la salle de jeu lors de l'expérimentation 1 est aussi présenté. Considérant le petit échantillon testé, aucune analyse statistique n'a été faite.

6. RÉSULTATS

6.1 Observations pré et post aménagement

Tous les enfants ont obtenu des résultats correspondants à leur âge chronologique selon le RKPPS et la grille sur le développement de l'enfant. (Voir le Tableau 2).

Tableau 2

Résultats obtenus au RKPPS et pour les Grilles du développement de l'enfant lors de l'expérimentation 1.

Participants	RKPPS	Grilles d'évaluation maison
21 mois	18-24 mois	18 à 24 mois
37 mois	36 à 49 mois	36 à 49 mois
39 mois	36 à 49 mois	36 à 49 mois
40 mois	36 à 49 mois	36 à 49 mois
42 mois	36 à 49 mois	36 à 49 mois
49 mois	48 à 60 mois	48 à 60 mois
52 mois	48 à 60 mois	48 à 60 mois
66 mois	60 à 72 mois	60 à 72 mois

6.2. Résultats moyens obtenus pour le TOP pour les expérimentations 1 et 2

Items du test TOP	TOP : Fréquence de l'expérimentation 1	TOP : Fréquence de l'expérimentation 2	Hausse
1 : l'enfant est engagé activement dans le jeu	2,3	2,875	0,575
2 : L'enfant décide ce qu'il fait	2,75	3	0,25
3 : L'enfant maintient un niveau de sécurité suffisant pour jouer	3	2,875	-0,125
6 : L'enfant s'engage dans une attitude ludique qui est polissonne et taquine	0,25	0,5	0,25
7 : L'enfant s'engage dans une activité par pur plaisir de la réaliser plutôt que de façon primaire orienté vers un produit final	2,75	3	0,25
8 : L'enfant prétend être quelqu'un d'autre ou qu'un objet est en fait autre chose ou qu'un événement est arrivé	1,875	2,875	1
9 : L'enfant incorpore des objets ou d'autres personnes dans son jeu de façon non conventionnelle, variable et d'une façon créative	1,5	1,75	0,25
11 : L'enfant négocie avec les autres pour obtenir ce qu'il a besoin / combler ses désirs	1,5	2,5	1
15 : L'enfant est bouffon et blagueur	0,75	1,25	0,5
17 : Il donne facilement des indices faciaux, verbaux ou corporels signifiant : « c'est de cette façon que vous devez agir avec moi »	1,75	2,5	0,75

<p>Cotation de la fréquence : 3 = presque toujours, 2 = la majorité du temps, 1 = une partie du temps, 0 = rarement ou jamais, N/A = non applicable</p>

Les moyennes des résultats obtenus de chacun des items lors du test TOP pour les expérimentations 1 et 2 sont offertes dans les 3 tableaux suivants. Il est à noter que les tableaux illustrent la distinction faite par les 3 catégories du test soit la fréquence, l'intensité ou les habiletés observées dans le comportement de chacun des enfants. Le tableau 3 illustre les résultats moyens obtenus aux 10 items qui abordent la notion de fréquence.

Tableau 3

Représentation des résultats moyens du TOP lors des expérimentations 1 et 2 pour la section fréquence.

Les résultats moyens obtenus pour le TOP lors des expérimentations 1 et 2 sont les suivants. Mis à part l'item 3, soit la sécurité des enfants durant le jeu, qui a obtenu une légère baisse entre l'expérimentation 1 et 2, tous les autres résultats au TOP (relatif à la fréquence) ont connu une hausse pour l'expérimentation 2. Les items l'enfant est activement engagé dans le jeu (item 1), l'enfant prend l'initiative des décisions concernant son jeu (item 2) et l'enfant s'engage dans le jeu par plaisir (item 7), ont augmenté, mais n'ont pas changé de catégorie, tout comme les items 9 (incorporer des jouets et des objets au jeu de manière non conventionnelle) et 15 (partager).

Le jeu symbolique (item 8), les jeux sociaux (item 11) et les indices démontrés par l'enfant envers ses pairs (item 17) ont augmenté et ont haussé d'une catégorie plus élevée lors de l'expérimentation 2.

En ce qui concerne les moyennes des résultats obtenus pour le TOP lors des expérimentations 1 et 2 au niveau de l'intensité, elles sont offertes ci-dessous. (Voir tableau 4).

Tableau 4

**Représentations des résultats moyens du TOP lors des expérimentations 1 et 2
pour la section intensité.**

Items du TOP	TOP intensité de l'expérimentation 1	TOP : intensité de l'expérimentation 2	Hausse
1 : l'enfant est engagé activement dans le jeu	2,25	2,75	0,25
4 : L'enfant essaie d'outrepasser les barrières ou les obstacles afin de persister dans son activité	1,375	2,125	0,75
19 : L'enfant démontre un affect positif durant le jeu	2,25	3	0,75
20 : L'enfant interagit bien avec l'objet	2,25	2,875	0,625

Cotation de l'intensité : 3 = élevé, 2 = modérée, 1 = Faible, 0 = Aucune, N/A = non applicable

Les 4 items mentionnés dans le TOP en lien avec l'intensité (1, 4, 19, 20) se sont situés dans la catégorie modérée à élever. L'item 4 (outrepasser les obstacles pour persister dans le jeu) a haussé d'une catégorie pour

l'expérimentation 2. L'item 19 (démontrer un affect positif dans le jeu) a obtenu la cote maximale (3) pour tous les enfants lors de l'expérimentation 2. Finalement, l'item 1 (être activement engagé dans le jeu) et l'item 20 (les interactions avec les objets) sont restés dans la même catégorie pour les 2 expérimentations, mais ont tout de même haussé (0.25 et 0.625) lors de l'expérimentation 2.

Finalement, les moyennes des résultats obtenus pour le TOP lors des expérimentations 1 et 2 sous la catégorie des habiletés observées au jeu sont illustrées dans le Tableau 5.

Tableau 5

**Représentations des résultats moyens du TOP lors des expérimentations 1 et 2
pour la section habiletés.**

Items du TOP	TOP : habiletés lors de l'expérimentation 1	TOP : habiletés lors de l'expérimentation 2	Hausse
1 : l'enfant est engagé activement dans le jeu	2,25	2,875	0,625
5 : L'enfant modifie l'activité afin de maintenir un défi qui est constant pour augmenter le plaisir	1,3	2,625	1,325
6 : L'enfant s'engage dans une attitude polissonne ou taquine	0,25	0,5	0,25
8 : L'enfant prétend	2	2,785	

être quelqu'un d'autre ou faire autre chose ou qu'un événement arrive			0,785
9 : L'enfant incorpore des objets ou d'autres personnes dans son jeu de façon non conventionnelle, variable et d'une façon créative	1,625	1,75	0,125
10 : L'enfant négocie avec les autres pour obtenir ce qu'il a besoin / combler ses désirs	1,67	1,75	0,08
11 : L'enfant s'engage dans des jeux sociaux	1,625	2,5	0,875
12 : L'enfant offre un appui au jeu de ses pairs	1,142	2,125	0,983
13 : L'enfant peut se joindre à un groupe qui est déjà engagé dans une activité	0,83	2,5	1,67
14 : L'enfant peut mettre en oeuvre des jeux avec les autres	1,571	2,375	0,804
15 : L'enfant est bouffon et blagueur	0,75	1,25	0,5
16 : L'enfant partage	1,428	1,625	0,197
17 : L'enfant donne des indices (verbaux et non verbaux) qui dictent à ses pairs comment agir avec lui	2	2.25	0,25
18 : L'enfant répond bien aux indices verbaux et non verbaux de ses pairs	2	2.25	0,25
20 : L'enfant interagit avec les objets	2,375	2,875	0,5

21 : L'enfant démontre une aisance dans les transitions de jeu	2	2,75	0,25
--	---	------	------

Cotation pour les habiletés : 3 = habiletés élevées, 2 = habiletés modérées, 1 = faibles habiletés, 0 = aucune habileté, N/A = non applicable

Les items qui ont obtenu une cote dans la catégorie modérée à élever sont l'item 1 (être activement engagé dans le jeu), l'item 5 (que l'enfant modifie le jeu pour avoir un défi constant dans l'activité), l'item 8 (l'insertion du jeu symbolique au niveau de la personne et de l'environnement), l'item 11 (jeux sociaux), l'item 12 (appui aux autres lors du jeu), item 13 (se joindre au jeu d'un groupe), l'item 14 (initier le jeu avec les autres), l'item 20 (l'interaction avec les objets) et l'item 21 (l'aisance dans les transitions de jeu) et ont tous obtenus un pointage plus élevé lors de l'expérimentation 2, mais seuls les items 5, 8, 11, 12, 13, 14, 21 ont haussé d'une catégorie.

Les items 9 (incorporer une personne ou un objet au jeu de manière non conventionnelle), 10 (négocier avec les autres pour satisfaire ses désirs), 15 (attitude de bouffon) et 16 (partager) ont obtenu une cote entre faible et modérée. De plus, l'item 15 a haussé d'une catégorie lors de l'expérimentation 2 puisque sa cotation se situait au niveau faible lors de l'expérimentation 1. Finalement, l'item 6 (attitude de polisson) se catégorise entre le seuil absence et faible et a subi une légère hausse lors de l'expérimentation 2 (0.25).

Le TOP a une section nommée « commentaires » permettant de noter certaines observations qui ne sont pas mentionnées dans les items du test afin d'être plus exhaustif dans la qualification des observations. Ce qui en est ressorti c'est que l'enfant le plus jeune et l'enfant le plus âgé étaient ceux qui ressortaient du groupe lors de l'expérimentation 1. Par exemple, l'enfant de 21 mois lors de l'expérimentation 1 présentait beaucoup de difficulté à rester engagé dans le jeu, elle recherchait la présence de l'adulte, elle jouait seulement si on lui apportait des jouets et elle a quitté à cinq reprises la salle de jeu pour rejoindre la RSG. L'enfant de 66 mois, quant à elle, a démontré des signes de recherche du jeu, elle se promenait en regardant les autres jouer et elle quittait pour aller demander à la responsable à quel jeu elle devrait jouer. Il est important de mentionné que ces éléments n'ont pas été observés lors de l'expérimentation 2 et que se sont ces deux enfants qui ont eu augmentation significative de leur cote pour la plupart des items mentionnés lors de l'expérimentation 2.

En résumé, les résultats illustrés par le TOP démontrent dans une proportion variable une amélioration tant pour la personne, l'environnement et l'occupation de l'attitude ludique. En ce qui concerne la personne (l'enfant) soit pour l'engagement au jeu, les initiatives pour la prise de décision, le plaisir dans le processus du jeu, les indices verbaux et non verbaux offerts au jeu par les enfants, le partage, la négociation, l'affect positif, l'envie de relever des défis

dans le jeu, l'appui du jeu de l'autre, se joindre aisément à un groupe, l'initiation du jeu avec l'autre, ainsi que l'attitude polissonne et bouffonne. Cette amélioration s'illustre également dans l'environnement soit pour la sécurité des enfants dans le jeu, le fait d'inclure des objets et des jouets dans le jeu, les interactions avec les objets, ainsi que la facilitation des transitions de jeu observées. Finalement, ce changement est visible sur le plan de l'occupation (le jeu) par une augmentation des jeux symboliques et sociaux.

6.3. Résultats obtenus au TOES lors des expérimentations 1 et 2 (environnement)

Les moyennes des résultats obtenus lors du test TOES pour les expérimentations 1 et 2 sont offertes dans la Figure 5. Il est à noter que le TOES est séparé en 2 sections soit le côté gauche (la cotation -2 signifie que l'évaluateur est fortement en accord avec la description de l'item de gauche et la cotation 1 qui signifie que l'évaluateur est légèrement en accord avec la cotation de l'item de gauche) et le côté droit (la cotation de 2 signifie que l'évaluateur est fortement en faveur de la description de l'item de droite et la cotation 1 signifie que l'évaluateur est légèrement en faveur de la description de droite) et la figure suivante tient compte de cette appellation pour l'illustration des résultats.

Tableau 6

Résultats moyens obtenus pour le TOES lors des expérimentations 1 et 2

Items du test TOP	TOP : Fréquence de l'expérimentation 1	TOP : Fréquence de l'expérimentation 2	Hausse
1 : l'enfant est engagé activement dans le jeu	2,3	2,875	0,575
2 : L'enfant décide ce qu'il fait	2,75	3	0,25
3 : L'enfant maintient un niveau de sécurité suffisant pour jouer	3	2,875	-0,125
6 : L'enfant s'engage dans une attitude ludique qui est polissonne et taquine	0,25	0,5	0,25
7 : L'enfant s'engage dans une activité par pur plaisir de la réaliser plutôt que de façon primaire orienté vers un produit final	2,75	3	0,25
8 : L'enfant prétend être quelqu'un d'autre ou qu'un objet est en fait autre chose ou qu'un événement est arrivé	1,875	2,875	1
9 : L'enfant incorpore des objets ou d'autres personnes dans son jeu de façon non conventionnelle, variable et d'une façon créative	1,5	1,75	0.25
11 : L'enfant négocie avec les autres pour obtenir ce qu'il a besoin / combler ses désirs	1,5	2,5	1
15 : L'enfant est bouffon et blagueur	0,75	1,25	0.5
17 : Il donne facilement des indices faciaux, verbaux ou corporels signifiant : « c'est de cette façon que vous devez agir avec moi »	1,75	2,5	0.75
Cotation de la fréquence : 3 = presque toujours, 2 = la majorité du temps, 1 = une partie du temps, 0 = rarement ou jamais, N/A = non applicable			

Pour le TOES, les 3 premiers items ont été cotés non applicable puisqu'ils sont relatifs aux actions d'un surveillant de l'enfant et que ce dernier avait comme consigne de ne pas intervenir dans la présente évaluation. En ce qui concerne la section droite du TOES lors de l'expérimentation 1, tous les

items (4 à 17) ont été cotés légèrement en faveur de la description offerte. Cette cotation reste la même lors de l'expérimentation 2 pour les items de 4 à 12 et les items de 13 à 17 se voient haussés d'une catégorie soit fortement en faveur de la description offerte.

Les items 4 à 17 concernent : les réponses offertes par les enfants suite au décodage des indices verbaux et non verbaux de ses pairs et les aspects de domination au jeu selon l'âge de l'enfant. Les items 13 à 17 concernent : le fait que le jeu est équitable pour les plus jeunes (pas de domination), que les objets naturels ou fabriqués appuient le jeu, que la qualité de la configuration de l'espace appuie le jeu, que l'environnement sensoriel est adéquat, que l'espace physique est sécuritaire et accessible.

Concernant la section gauche du test TOES, tous les items de l'expérimentation 1 et 2 cotent dans la catégorie légèrement en faveur de la description offerte par l'item (voir Tableau 6) de gauche sauf au niveau de l'item 17 qui a augmenté d'une catégorie soit d'être fortement en accord avec le fait que l'environnement physique n'offre pas une accessibilité optimale lors de l'expérimentation 1.

En résumé, le TOES permet d'identifier des éléments lors du jeu au niveau de la personne soit l'offre d'indices verbaux et non verbaux ainsi que la réponse donnée par l'enfant au jeu pour favoriser les transactions ainsi que le jeu équitable. De plus, il permet de mettre en lumière plusieurs aspects de

l'environnement du jeu soit : les objets présents, la configuration de l'espace de jeu, l'offre de stimulation sensorielle par l'environnement, la sécurité de la salle de jeu ainsi que l'accessibilité du matériel et des zones de jeu.

Les commentaires suivants ont été compilés dans le TOES sous la rubrique « commentaires » par la chercheuse afin de documenter les obstacles présents dans l'environnement physique qui entravent le jeu libre chez les enfants: plusieurs tablettes de rangement et les jeux qu'elles contiennent sont inaccessibles pour tous les enfants, une seule tablette est accessible pour le plus jeune enfant et elle contient peu de matériel adapté (bacs fermés et de couleur opaque). Les enfants ont réalisé des demandes à 8 reprises afin d'avoir du matériel qui était sur les tablettes. De plus, il y avait beaucoup de bacs de rangement dans la salle de jeu, ils étaient de grandes tailles, opaques et empilés. Aucun enfant n'a ouvert les bacs durant la période de jeu. Finalement, il a été constaté que l'aire de jeu du coin inférieur gauche de la salle de jeu (voir Annexe I Figure 6) a été inutilisée durant toute la période de jeu et que les enfants se sont majoritairement assis à la table durant la séance pour jouer. Ces éléments ne se sont pas répétés lors de l'expérimentation 2.

6.4. Obstacles rencontrés dans l'environnement physique

Il est à noter que les principaux obstacles de la salle de jeu pour la réalisation du jeu libre, correspondants aux écrits recensés, lors de l'expérimentation 1 étaient: l'espace insuffisant pour le nombre d'enfants

présents, l'inaccessibilité de plusieurs jouets, la disposition des zones de jeu, la catégorisation des jouets, le manque de visibilité du matériel ainsi qu'une absence de système de rangement visuel pour les enfants. Ces aspects ont été pris en compte pour l'aménagement de la salle de jeu pour l'expérimentation 2 afin d'illustrer si ces changements environnementaux vont faciliter l'attitude ludique des enfants, ils sont présentés dans l'Annexe I du présent document.

7. Discussion

L'objectif de cette étude était d'évaluer l'impact des modifications de l'aménagement d'une salle de jeu d'une garderie en milieu familial sur le jeu libre d'un groupe d'enfants multiâges préscolaire. La recherche comprenait des observations pré et post aménagement afin de valider l'efficacité des recommandations émises. Quant à l'analyse des observations 1, les modifications suivantes ont été apportées: un environnement épuré afin d'offrir aux enfants un espace de jeu suffisant, qui est fonctionnel pour le nombre d'enfants présents, avoir un environnement sécuritaire, rendre tout le matériel accessible pour les enfants, rendre tout le matériel visible aux enfants, créer des zones de jeux avec différents matériaux pour solliciter différents types de jeu qui se jumellent bien entre eux et finalement avoir du matériel de jeu qui soit adapté pour tous les enfants présents relatifs à leur niveau de développement.

Il est important de rappeler que dans le jeu, l'enfant est en relation avec son environnement et les objets qui le compose ainsi il va utiliser les objets comme médium par lequel il développera ses habiletés sensorielles, motrices, cognitives, affectives et sociales (Ferland, 2003; Olds, 2000; ministère de la Famille et des aînés 2007). Cependant, pour que cette interrelation entre l'enfant et son environnement soit optimisée, l'espace de jeu et le matériel présent doivent offrir un niveau de stimulation qui est suffisant (Ferland, 2003, Olds, 2000; Knox, 2010; Rigby & Rogers, 2006; ministère de la Famille et des aînés, 2007).

Dans un premier temps, il est important de mentionner que suite à la passation du RKPPS et de la grille sur le développement, aucun enfant ne présente un retard de développement comparativement aux cotations établies selon son groupe d'âge. De plus, cela illustre que tous les enfants possèdent les habiletés intrinsèques (psychologiques, cognitives, comportements neurologiques, psychologiques et spirituels) suffisantes pour offrir un rendement et une participation occupationnelle attendue pour son âge lors du jeu libre. Les enfants présentent tout un potentiel pour interagir l'environnement selon leur groupe d'âge.

L'auteure Ferland (2003) stipule que si l'environnement physique est adapté au niveau de développement de l'enfant, cela va augmenter sa motivation intrinsèque envers le jeu et favoriser la mise en action de l'enfant dans celui-ci. Cet aspect s'est avéré concluant dans la présente recherche puisque quant à l'aménagement de la salle de jeu, les items tels que la persistance au jeu, la facilitation des transitions entre les différents jeux et l'engagement actif des enfants dans le jeu ont augmenté lors de l'expérimentation 2, démontrant ainsi que le nouvel aménagement appuyait l'enfant à poursuivre son jeu. De plus, il est à noter que les enfants qui ont eu une cote généralement plus basse (enfants de 21 et 66 mois) dans ces items lors de l'expérimentation 1 sont ceux pour qui l'amélioration a été la plus significative pour l'expérimentation 2. Ce qui illustre, bien que dans le deuxième environnement le matériel présent et sa disposition sont adaptés afin d'appuyer

le jeu pour tous les enfants du groupe peu importe sa tranche d'âge. De plus, cela démontre aussi que de simples changements comme la disposition du matériel, son accessibilité et sa visibilité sont suffisants pour stimuler l'attitude ludique des enfants puisqu'aucun matériel supplémentaire n'a été ajouté. En plus d'appuyer leur motivation à agir, de hausser leur mise en action pour l'exploration de leur environnement, ces changements permettent d'illustrer des composantes qui sont essentielles pour favoriser le jeu libre.

Le nombre d'interactions entre l'enfant et les objets présents ont augmenté pour l'expérimentation 2 pour tous les enfants et les enfants utilisaient du matériel qui est plus varié que celui utilisé dans l'expérimentation 1. Ceci illustre que les changements apportés dans l'environnement ont permis de susciter la curiosité, l'intérêt des enfants et leur curiosité, des composantes essentielles du jeu libre (Ferland, 2003). L'illustration de cet aspect est aussi non négligeable pour le développement des enfants puisque l'interaction avec les objets variés va permettre de développer leurs habiletés sensorielles, motrices et cognitives attendues pour un enfant de son âge de manière autonome.

Dans le même ordre d'idée, lors de l'expérimentation 2, il a été démontré par les résultats des tests que ce deuxième environnement apportait plus de défis aux enfants, que l'environnement sensoriel était adéquat pour chacun d'eux et que les objets présents permettaient d'appuyer le jeu des enfants. Cela illustre bien que le choix des jouets était adapté pour toutes les tranches d'âges

et que cette adaptation est favorable au développement de l'attitude ludique de chacun des enfants. Cela illustre aussi que des changements mineurs dans l'environnement physique concernant la disposition, l'accessibilité et la visibilité du matériel permettaient de stimuler leur motivation intrinsèque pour entrer en relation avec leur environnement en maintenant un défi constant qui suscite leur intérêt et cela à travers le jeu libre.

Le fait de créer des zones de jeu qui sont spécifiquement organisées pour stimuler différents types de jeux et permettre de jumeler les jeux entre eux est un facteur favorable à la stimulation du jeu libre. Cela permet de respecter plusieurs critères associés au jeu libre, tel que la possibilité de faire des choix, de contrôler son jeu et surtout d'être créatif (Ferland, 2003). Cela a été démontré dans la présente recherche puisque la majorité des enfants ont démontré plus de créativité dans le jeu, plus de jeux de rôle, plus de jeux symboliques et plus de jeux sociaux comparativement à l'observation 1.

Lorsque l'attention au jeu des enfants diminuait, ils exploraient librement l'environnement et le jeu de leurs pairs afin de sélectionner une nouvelle activité à pratiquer ce qui permettait de poursuivre le jeu libre sur une période prolongée.

Par contre, il ne faut pas négliger l'aspect de nouveauté qu'offrait le deuxième environnement, ainsi il faut garder en tête que seul le « contenant » de la salle de jeu a subi des modifications et non le « contenu » car l'aménagement a été réalisé avec des objets qui étaient déjà présents dans

l'environnement physique de la salle de jeu donc le matériel était déjà connu des enfants. Le fait d'aménager différemment la salle de jeu en respectant les préférences et le niveau de développement des enfants et en rendant visible et accessible le matériel a permis la stimulation et le maintien de l'attitude ludique des enfants sur une plus longue période, et ce d'une manière autonome pour chaque tranche d'âge. L'autonomie des enfants pour faire des choix de jeux a été bien illustrée dans l'expérimentation 2 car aucun enfant n'a demandé l'aide d'un adulte pour avoir accès au matériel de jeu comparativement à huit demandes lors de l'expérimentation 1. Ceci démontre bien que l'accessibilité des jouets et des espaces de jeu était adéquats et sécuritaire.

De plus, les enfants ont utilisé, lors de l'expérimentation 2, tout l'espace de jeu qui était disponible. Lors de l'expérimentation 1, une section complète de la salle de jeu a été inutilisée durant toute l'expérimentation. Lors de l'expérimentation 2, cette section a été la plus fréquentée par les enfants. Ceci illustre bien que le second aménagement était en attrayant et adapté pour eux. De plus, les résultats des mesures administrées démontrent que la configuration de la seconde salle de jeu a permis un plus grand appui de l'environnement du jeu comparativement au premier aménagement. Ceci confirme que l'aménagement de la salle de jeu en zones spécifiques de jeu est une bonne stratégie afin de développer l'attitude ludique chez l'enfant.

Selon plusieurs auteurs, le jeu libre est le résultat d'un environnement qui permet de pouvoir faire des choix, d'avoir une procédure de jeu propre à eux, d'être en situation de renforcement positif puisqu'aucun échec n'est vécu car chaque choix de jeu est valable, d'avoir la liberté de choisir le matériel et les thématiques de jeu, d'avoir un plein pouvoir sur le début et la fin du jeu, d'être créatif et de ne pas attendre de résultats précis du jeu (Ferland, 2003; Parham & Fazio, 2008; Knox, 2010). Tous ces aspects du jeu libre ont été permis et bonifiés lors de l'expérimentation 2. L'accessibilité, la visibilité, l'aménagement spécifique et la diversité du matériel ont appuyé la stimulation et le maintien du jeu libre pour tous les enfants présents. Il faut aussi mentionner que le plaisir, lors de l'expérimentation 2, a augmenté ce qui est selon l'auteure Ferland (2003), est la pierre angulaire de la poursuite du jeu. Alors, bien que le jouet constitue seulement 10% du jeu chez l'enfant (Ferland, 2003), un choix adapté à ses besoins va permettre un appui suffisant pour que le jeu ait lieu.

L'élimination de certaines barrières physiques (tablettes inaccessibles, bacs opaques), le maintien des éléments facilitateurs (jouets présents) lors du réaménagement de la salle de jeu ont permis une meilleure persistance dans l'activité la plus signifiante pour tous les enfants, le jeu. Cependant, la cotation quant à l'environnement physique n'est pas à son niveau le plus élevé dans les tests, ce qui laisse supposer que d'autres améliorations sont possibles afin de

bonifier cette interaction entre l'enfant et son environnement pour favoriser le jeu.

Les résultats de cette étude sont en accord avec les prémisses du cadre conceptuel PEOP (Baum & Christiansen, 2005). Ils démontrent que l'enfant est naturellement motivé à explorer le monde qui l'entoure, qu'il veut le maîtriser et que cela est possible par l'entremise des ressources disponibles dans cet environnement qu'elles soient individuelles, humaines ou matérielles, que cela est tributaire de l'état physique des lieux comme sa diversité ou sa facilité de gestion. De plus, cela soutient la deuxième prémisse sous laquelle ils expliquent que si l'enfant vit des expériences positives (puisque dans le jeu libre tout est permis, il n'y a pas d'échecs) dans son environnement il abordera de nouveaux défis (il se sentira en confiance), il va complexifier son jeu spontanément et ainsi poursuivre ses apprentissages par le jeu libre. Donc, cela met en lumière de quelle façon en tant qu'ergothérapeute nous pouvons avoir un impact positif par le biais de l'aménagement de l'environnement physique sur la participation et le rendement occupationnel au niveau de l'occupation principale de l'enfant, le jeu.

8. IMPLICATIONS POUR L'ERGOTHÉRAPIE

Cette étude exploratoire a plusieurs retombées intéressantes pour la pratique de l'ergothérapie. Premièrement, elle permet d'explorer l'impact de l'aménagement (sans frais additionnels) d'une salle de jeu de garderie en milieu familial sur le jeu libre d'un groupe d'enfants multiâges préscolaires. Comme l'a démontré la recension des écrits ayant servi à documenter les modifications faites à la salle de jeu choisie pour cette étude, ce domaine d'intervention a reçu peu d'attention dans le passé et peu d'écrits scientifiques existent. Cette étude est un premier pas vers la formulation de recommandations et de lignes directrices sur l'aménagement de salles de jeu multiâge en CPE, les milieux familiaux, les locaux de maternelle, les milieux communautaires, les salles de thérapies, les salles d'attente et même les salles de jeu à domicile. Avoir davantage de données sur ce sujet permettra de justifier et d'appuyer les recommandations que font les ergothérapeutes quant à l'aménagement physique de salles de jeu. Par contre, maintenant que des bases préliminaires sont établies, les ergothérapeutes doivent continuer de valider leurs recommandations et d'évaluer leur impact sur le jeu libre des enfants.

Pour la discipline de la science de l'occupation, qui documente la profession de l'ergothérapie quant aux facteurs influençant l'engagement occupationnel, les données de cette étude viennent éclairer de plus près l'interaction qui existe entre l'enfant et son environnement lors du jeu. De plus

amples recherches devraient être faites à l'intérieur d'un cadre conceptuel issu de la science de l'occupation afin d'approfondir les concepts clés tels que l'autonomie ou l'accessibilité qui sont ressorties des observations menées lors de cette étude.

Finalement, cette étude vient appuyer le rôle de l'ergothérapeute en prévention et promotion de la santé. Intervenir auprès d'un groupe afin de promouvoir le développement d'habiletés spécifiques nécessaires à l'enfant préscolaire permet de réitérer notre rôle auprès de partenaires communautaires ce qui permet aux ergothérapeutes d'agir en amont et non seulement lorsque les enfants présentent des déficits particuliers.

9. LIMITATIONS

Cette étude étant une étude exploratoire, certaines faiblesses sont présentes. Cette étude comprenait un faible échantillon d'enfant, parmi lequel un seul enfant masculin était présent. Une telle sous-représentation des garçons n'est pas représentative de la composition typique des milieux de garde, ce qui limite la généralisation des résultats obtenus.

De plus, cette étude ayant été faite dans le cadre d'un essai, un seul évaluateur a coté les évaluations standardisées qui étaient basées sur des observations de séances de jeu. Compte tenu du fait que ces évaluations sont à caractère qualitatif, un biais de subjectivité est à considérer.

Finalement, un délai plus long aurait été préférable entre la première et la deuxième observation. Certaines variables, comme la nouveauté de l'aménagement de la salle de jeu sur l'attitude ludique des enfants et leur plaisir de découvrir leur environnement, ont pu influencer les résultats obtenus. Selon Olds (2000), il faut 3 mois pour s'adapter à un nouveau système de rangement.

10. CONCLUSION

En conclusion, peu d'études se sont penchées sur l'aménagement optimal d'une salle de jeu multiâge pour promouvoir le jeu libre d'enfants préscolaires en milieu de garde familial. Toutefois, le jeu libre est reconnu comme étant crucial dans le quotidien de l'enfant, favorisant le développement d'habiletés tant sociales, motrices, sensorielles, émotionnelles et cognitives (Ferland, 2003; Olds, 2000; ministère de la Famille et des aînés, 2007; Gariépy, 1995), et que cela s'avère possible en grande partie par l'entremise de l'environnement physique et les caractéristiques des jouets présents. En effet, les objets vont dévoiler leurs particularités dans le jeu et ils vont permettre aux enfants de réaliser des mouvements, des séquences de mouvements et des tâches qui vont permettent de développer les habiletés ci-dessus mentionnées. De plus, il est important de bien analyser l'environnement de jeu et sa composition surtout à la petite enfance puisque durant cette période le développement de l'enfant est rapide. L'environnement doit offrir un défi constant à l'enfant pour stimuler ce qui est inné chez lui soit l'interaction avec son environnement (Ferland, 2003; Olds, 2000; ministère de la Famille et des aînés, 2007; Gariépy, 1995).

Cette étude avait donc pour but de mettre en lumière l'impact de l'aménagement d'une salle de jeu par une étudiante en ergothérapie sur le jeu libre d'un groupe d'enfants multiâges en milieu de garde familial.

Les éléments qui semblent avoir eu le plus grand impact sur le jeu libre des enfants sont : l'épuration de l'environnement, la sécurité de l'environnement, l'accessibilité des jouets, la visibilité des jouets, la sélection des jouets et l'organisation de l'environnement en zones de jeu.

Suite à la réalisation de cette étude, il apparaît évident que les résultats obtenus ne sont que préliminaires et qu'il y a un besoin de recherche dans ce domaine. Toutefois, il est clair qu'il est important de ramener le plaisir de jouer librement et ses bienfaits (Ferland, 2003), et que les ergothérapeutes ont un rôle à jouer pour y arriver. Cela est d'autant plus vrai que le jeu libre est la forme de jeu à privilégier au préscolaire (Ferland, 2003).

L'alliance entre le domaine de l'ergothérapie et les CPE est un atout à ne pas négliger puisqu'il peut permettre un bel échange au niveau de l'intervention et de la stimulation précoce afin de favoriser le développement des enfants. En effet, le choix des jouets présents était déjà judicieux puisqu'aucun jouet n'a été rajouté lors de l'expérimentation 2 et quelques conseils de sélection ont suffi afin de hausser l'attitude ludique des enfants ce qui illustre bien l'alliance positive entre ces 2 intervenants. Après votre lecture de cet essai, je me permets de vous poser une question :

Croyez-vous que les enfants ont besoin qu'on leurs apprennent à jouer?

RÉFÉRENCES

Association Canadienne des Ergothérapeute. (1997). Promouvoir l'occupation : une perspective de l'ergothérapie. *Ottawa: Auteur.*

Association Canadienne des Ergothérapeutes. (2002). Promouvoir l'occupation : une perspective de l'ergothérapie (éd. rév.). *Ottawa ON : CAOT Publication ACE.*

American Occupational Therapy Association. (2008). Occupational Therapy practice framework: Domain and process. *American Journal of Occupational Therapy*, 62, 625-683.

Baum, M., C & Christiansen, H., C. (2005). Occupational Therapy, performance, participation and well-being, *Slack Incorporated*, 1-647.

Bledsoe, P., N.& Sheperd, T., S. (1982). A study of reability and validity of Preschool Play Scale, vol.30, no.12, *American Journal of Occupational Therapy*, 783-788.

Bronson, M., & Bundy, A., C. (2001). A correlational study of the Test of Playfulness and the Test of Environmental of Supportiveness, *Occupational Therapy Journal of Research*, no. 21, 233-240.

Case-Smith & O'Brien. (2010). Occupational therapy for children, sixth Edition, *Mosby Elsevier*, 540-554.

Cloutier, R., Gosselon, P.& Tap, P. (2005). Psychologie de l'enfant, 2^{ième} ed, *Gaëtan Morin éditeur*, 1-559.

Comité de la stimulation précoce. (2009). Stimuler tôt, agir ensemble, une intervention porteuse d'avenir! Pour une vision renouvelée de la stimulation précoce des enfants présentant une déficience intellectuelle, *Comité Régional des Associations pour la Déficience Intellectuelle*.1-67.

Ferland, F. (2003). Le modèle ludique le jeu, l'enfant ayant une déficience physique et l'ergothérapie, Troisième édition, *Les presses de l'Université de Montréal*. 1-194.

Fortin, M.-F. (2010). Fondements et étapes du processus de recherche; méthode qualitatives et quantitatives, 2ed, *Chenelière éducation*, 1-632.

Gariepy, L. (1995). Jouer c'est magique, programme favorisant le développement global des enfants fascicules 1 à 5, *Gouvernement du Québec, office des services de garde à l'enfance*.1-51.

Garon, C., et Coulombre, S. (2007). Peabody Developmental Motor Scales, *Centre de Réadaptation Interval*.

Gray, P. (2011). The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescent, *American Journal of Play*, vol.3, no.4, 1-21.

Jankovich, M., Mullen, J., Rinear, E., Tanta, K., & Deitz, J. (2008). Revised Knox Preschool Play Scale: Interrater agreement and construct validity. *American Journal of Occupational Therapy*, 62, 221–227.

Knox, S., H., 2010, Play, Case-Smith & O'Brien. (2010). Occupational Therapy for Children, *Mosby Elsevier, sixth edition*, 540-554.

Law, M., Cooper, B., Strong, S., Stewart, D., Rigby, P., & Lett, L. (1996). The person-environment-occupation model : A transactive approach to occupational performance. *Revue Canadienne d'ergothérapie*, 63(1), 9-23.

Lueder, R., et Berg Rice, J., V. (2008), Ergonomics for children, designing products and places for toddler to teens, *Taylor et Francis group*, P.1-961.

Ministère de la Famille et des aînés. (2007). *Accueillir la petite enfance, le programme éducatif des services de garde au Québec*, Québec, 1-94.

Ministère de l'emploi et de la solidarité sociale et de la Famille. (2004). *Éléments de base de la norme du CSA; il y a de la sécurité dans l'air, le ministère de Québec*, Québec, 1-36.

- Olds, R., A. (2000), *Child Care Design Guide*, *Mc Graw-Hill Professionnal architecture*, 1-483.
- Pagani, L., S., Fitzpatrick, C., Belleau, L., Janosz, M. (2011). Prédire la réussite scolaire des enfants en quatrième année à partir de leurs habiletés cognitives, comportementales, et motrices à la maternelle, *Institute de la statistique Québec*, volume 6, fascicule 1, 1-11.
- Parham, L., D., & Fazio, L., S. (2008). *Play in occupational therapy for children* (2nd Edition, pp.71-93). *St.Louis (MO): Mosby-Elsevier*
- Polatajko, J., H., Davis, J., Stewart, D., Cantin, N., Amoroso, B., Purdie, L., et Zimmerman, D., cités dans Townsend A., E., Polatajko, J., H. (2008), *Faciliter l'occupation, l'avancement d'une vision de l'ergothérapie en matière de santé, de bien-être et justice à travers l'occupation*, *CAOT publication ACE*, 15-42.
- Polatajko, H. J., Townsend, E. A., & Craik, J. (2007). Canadian Model of Occupational Performance and Engagement (CMOP-E). In E. A. Townsend & H. J. Polatajko, *Enabling occupation II : Advancing an occupational therapy vision of health, well-being, & justice through occupation* (p. 23). *Ottawa, ON : CAOT*.
- Rigby, P. & Rodger, S. (2006). Developing as a player. In S. Rodger & J. Ziviani (Eds.) *Occupational therapy with children: Understanding children's occupations and enabling participation*, 177-199. *Oxford: Blackwell Publishing*.
- Skard, G. & Bundy A.C. (2008). Test of Playfulness. In: LD Parham & LS Fazio, (Eds.). *Play in occupational therapy for children* (2nd Edition), pp.71-93. *St.Louis (MO): Mosby-Elsevier*, 71-93.
- Talbot, G. (1993). Batterie d'évaluation Talbot, *Hôpital St-Justine*, 1-124.
- Weikart, D. (1993). Longpitudinal results of the Ypsilanti Perry Preschool Project, High scope educational research foundation, *Ypsilanti, Mich: High/Scope*

Center for Disease Control and prevention (2002), Child Development

http://www.cdc.gov/NCBDDD/actearly/pdf/checklists/All_Checklists.pdf,
(Consulté le 2011-09-15).

Citations et proverbes (2011)

www.evene.fr/citation (consulté le 2011-09-20).

Annexe A

Lettre explicative de la recherche

LETTRE D'INFORMATION

Invitation à participer au projet de recherche

Le support de l'environnement pour développer le jeu libre chez l'enfant.

*Émilie Lessard Dufresne, étudiante à la maîtrise
Programme d'ergothérapie
Université du Québec à Trois-Rivières (UQTR)*

*Noémi Cantin, directrice d'essai critique
Département d'ergothérapie
Université du Québec à Trois-Rivières (UQTR)*

Objectifs

Cette étude vise à mieux comprendre l'efficacité de l'appui de l'environnement physique par le biais de l'aménagement d'une salle de jeu sur la promotion de l'engagement dans le jeu libre auprès d'enfants d'âge préscolaire fréquentant un milieu familial.

Les renseignements fournis dans cette lettre d'information visent à vous aider à comprendre exactement ce qu'implique votre éventuelle participation à la recherche et à prendre une décision éclairée à ce sujet. Nous vous invitons donc à lire le formulaire de consentement attentivement et de poser toutes les questions que vous souhaitez poser. Vous pouvez prendre tout le temps dont vous avez besoin avant de prendre votre décision.

Tâche

Ce projet de recherche requiert la participation du parent et de l'enfant.

En ce qui concerne les parents, les tâches seront :

- Assister à une première rencontre avec la chercheuse pour discuter de la recherche et de son déroulement, remplir les formulaires de consentement pour la participation de l'enfant à la recherche, remplir le sondage descriptif sur le type de jeu de son enfant.
- S'assurer que l'enfant est présent lors des deux séances évaluatives.

En ce qui concerne les enfants, les tâches seront :

- Participer activement aux 2 évaluations de 45 minutes dans lesquelles il devra jouer spontanément, de façon libre, avec ses pairs et avec le matériel disponible dans la salle de jeu.

Les évaluations se feront le 8 mars 2012 et à la fin mars 2012, au sein de votre milieu familial durant les heures d'ouverture habituelles.

Risques, inconvénients, inconforts

Les risques et inconvénients sont minimes dans cette recherche puisqu'elle est exécutée dans le cadre d'un milieu naturel pour les enfants où leur sécurité est déjà une priorité. Lors du réaménagement de la salle de jeu, les principes de sécurité émis sur l'aménagement des lieux par le bureau coordonnateur du milieu familial devront être respectés. Le temps consacré au projet, soit environ 1 heure 30 minutes pour votre enfant et 15 minutes de votre part, demeure le seul inconvénient majeur.

Bénéfices

Si les résultats de l'étude s'avèrent positifs, les enfants pourront bénéficier à long terme d'une salle de jeu stimulante où le jeu libre est facilité. De plus, les modifications apportées à la salle de jeu seront communiquées aux parents qui pourront s'en inspirer s'ils désirent apporter des changements à leur salle de jeu à domicile.

Confidentialité

Les données recueillies par cette étude sont entièrement confidentielles et ne pourront en aucun cas mener à votre identification ni à l'identification de votre enfant. Votre confidentialité sera assurée en utilisant un nom fictif. Les résultats de la recherche, qui pourront être diffusés sous forme d'article scientifique, d'essai critique et de présentation lors d'un colloque, ne permettront pas d'identifier les participants.

Le sondage, les vidéos, les questionnaires d'évaluation et la transcription seront sauvegardés sur une clé USB protégée par un mot de passe. Le lieu de conservation sera une filière fermée à clé dans le bureau de Noémi Cantin, directrice d'essai. Les seules personnes qui y auront accès seront Émilie Lessard Dufresne, étudiante responsable de l'étude et Noémi Cantin, directrice de l'essai critique.

La durée de conservation sera de 5 ans après quoi les fichiers seront effacés. Une utilisation secondaire des vidéos pourrait être faite à des fins d'enseignement si vous offrez votre consentement ici-bas.

Participation volontaire

Votre participation à cette étude se fait sur une base volontaire. Vous êtes entièrement libre de participer ou non et de vous retirer en tout temps sans

préjudice et sans avoir à fournir d'explications. Le refus de participer au projet de recherche n'aura aucun impact sur les services offerts à votre enfant.

Responsable de la recherche

Après avoir lu cette lettre d'information, si vous désirez participer à l'étude, veuillez contacter Émilie Lessard Dufresne, étudiante responsable de l'étude pour nous informer de votre précieuse participation et pour fixer un rendez-vous afin de faire la lecture et la signature des documents.

Téléphone : (819) 840-7223

Courriel : Emilie.lessarddufresne@uqtr.ca

Question ou plainte concernant l'éthique de la recherche

Pour toute question ou plainte d'ordre éthique concernant cette recherche, vous devez communiquer avec la secrétaire du comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières, au Décanat des études de cycles supérieurs et de la recherche, par téléphone (819) 376-5011, poste 2129 ou par courrier électronique CEREH@uqtr.ca.

☐ Par la présente, j'autorise l'utilisation des enregistrements vidéo à des fins d'enseignement.

Signature du parent

Merci de votre précieuse collaboration.

Émilie Lessard Dufresne

Numéro du certificat : CER-12-177-06.14

Certificat émis le 28 février 2012

Annexe B

Lettre aux parents

Formulaire de consentement des parents

Je consens à ce que mon enfant _____ participe à la recherche « Le support de l'environnement pour développer le jeu libre chez l'enfant » réalisée par Émilie Lessard Dufresne étudiante à la maîtrise en ergothérapie à l'Université du Québec à Trois-Rivières, supervisée par Mme Noémi Cantin. J'atteste avoir pris connaissance de toutes les étapes de la recherche et avoir effectué un consentement libre et éclairé afin de donné mon accord à la participation de mon enfant dans cette recherche. Je confirme avoir été informé de la possibilité de retirer en tout temps mon enfant de la recherche. Je confirme avoir eu la chance de poser des questions afin d'éclairer ma décision.

☐ Je consens à la participation de mon enfant pour la recherche.

☐ Je consens à ce que le matériel vidéo sur mon enfant soit conservé à des fins d'enseignement dans des cours donnés par la superviseuse, Mme Noémi Cantin, reconnaissant que les informations identifiables telles que le nom de mon enfant ou le nom du milieu de garde ne seront pas utilisées.

☐ Je consens à ce que les résultats de la recherche soient discutés avec la responsable en service de garde de mon enfant dans le seul but de faciliter l'aménagement de la salle de jeu.

Signature du parent

Date

Signature du témoin

Date

Annexe C

Sondage sur le type de jeu de votre enfant

SONDAGE SUR LE TYPE DE JEU DE VOTRE ENFANT

Pour le projet de recherche : l'appui de l'environnement pour développer le jeu libre chez l'enfant.

Âge de l'enfant : _____

Date de naissance _____

Encercler : Garçon ou fille

A-t-il des frères et sœurs à la maison? Oui ou non

Combien _____ de quel âge _____

Quels sont les jouets préférés de votre enfant à la maison?

Combien de temps votre enfant peut jouer seul à la maison?

Est-ce que votre enfant met en œuvre des jeux seuls à la maison ou a-t-il besoin de votre appui?

Est-ce que votre enfant met en œuvre des jeux avec les autres enfants? Oui ou non

Combien de temps?





Est-ce que votre enfant préfère jouer seul, avec un ami ou avec un adulte?

Merci de votre collaboration!



Appendice D

Grilles de développement de l'enfant

GRILLE DE DÉVELOPPEMENT CHEZ L'ENFANT ÂGÉ ENTRE 18 MOIS ET 24 MOIS

 <p>Alimentation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il mange seul avec ses mains ou un ustensile (2); • Il peut dévisser une bouteille (2); • Il peut boire dans une tasse, avec un couvercle, un bec verseur et 2 poignées (1, 4); • Il peut manger avec une <u>cuillère-cuillère</u>, mais il dirige difficilement la nourriture vers sa bouche sans renverser la cuillère ou faire de dégâts (1,4); • Il peut boire au verre régulier avec les deux mains sous supervision (4). 	 <p>Habillement /hygiène</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il aide à l'habillage en tendant les bras et les jambes (4); • Il peut aider à se déshabiller (1); • Il peut enlever son pantalon s'il est descendu jusqu'au niveau des genoux (4); • Il peut commencer à monter et descendre une fermeture éclair si les deux parties sont réunies à la base (4); • Il commence à avoir le désir de faire semblant d'aller sur la toilette (3);
 <p>Communication</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il dit plusieurs mots simples (1); • Il comprend les phrases simples (4); • Il dit et démontre de la tête le « non » (1); • Pointe pour démontrer les choses qu'il veut (1); • Le langage devient plus clair, il sait communiquer avec les autres à sa façon (4); • Il apprécie et initie des jeux vocaux (4); • Un mot a pour lui plusieurs significations ou il signifie une phrase (4); • Il va réagir de façon appropriée à quelques phrases familières (4); • Il peut démontrer des objets correspondant à 40-50 mots (4); • Il peut dire plus de 20 mots (4); • Il peut répéter des mots ou des bouts de phrase comme un écho, il s'exerce à prononcer (4); • Il peut aller chercher un objet qu'on lui demande (4); • Il aime initier des sons comme les bruits des animaux ou le moteur de la voiture (4); 	 <p>Interactions sociales/ émotionnelles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aime enlever des mains les jouets des autres enfants (1); • Peu avoir un tempérament colérique (1); • Peut-être effrayé par les étrangers (1); • Démontre de l'affection envers les personnes familières (1); • Peut faire semblant au sujet d'éléments simples comme faire manger une poupée (1); • Peu s'accrocher à son éducatrice ou ses parents lors de situations nouvelles parce qu'il a peur (1); • Il s'intéresse aux autres enfants (4); • Il est sensible à la peine des autres (4); • Il aime être à côté des autres enfants soit le jeu parallèle (4); • Il peut avoir des préférences d'amis (4); • Il commence certains comportements sociaux comme saluer (4); • Pointe pour démontrer aux autres ses intérêts (1); • Il explore seul, mais les parents doivent être à proximité (1);

GRILLE DE DÉVELOPPEMENT CHEZ L'ENFANT ÂGÉ ENTRE 18 MOIS ET 24 MOIS (SUITE)

<i>Mouvements /développement physique:</i>	<i>Cognitif</i>
 <ul style="list-style-type: none"> • Il fait ses premiers pas sans aide vers une marche autonome et aime pousser des objets à la marche (1;4) • Il commence à marcher à reculons et de côté (2); • Il peut marcher sur une ligne droite entre 4 et 6 pieds (2); • Il s'assoit seul (2); • Il s'accroupit et se relève avec aisance et peut ainsi prendre un objet sur le sol (3, 4); • Il peut grimper sur une chaise d'adulte (4) • Il peut monter des marches à quatre pattes vers la montée debout (1); • Il peut descendre l'escalier à quatre pattes (vers l'arrière) et peut les descendre debout à l'aide d'un appui (2); • Il court (1); • Il commence à se maintenir en appui un pied devant l'autre sur une ligne droite (2); • Il commence à sauter vers l'avant et en hauteur (2); • Il peut sauter seul en bas d'un petit banc de 7 pouces (2); • Il peut frapper un ballon avec ses pieds et le ballon parcourt environ 3 pieds (2); • Il peut lancer une balle par-dessus son épaule, par en dessous pour environ 3 pieds, la tirer ou la faire rouler (2); • Il bouge au rythme de la musique (4); • Tour de 4 à 6 cubes (3,4); • Réalise des gribouillis sur du papier, fait des tracés verticaux (3,4); • Tourne les pages d'un livre (3); • Il peut mettre des sous dans une tirelire (4); • Ses deux mains peuvent exécuter une activité différente (une qui stabilise et l'autre qui manipule (4); • Il peut jouer avec une planche d'encastrement soit 3 formes et plus (2). 	 <ul style="list-style-type: none"> • Il sait généralement la signification des objets comme le téléphone, la cuillère, la brosse (1); • Il pointe pour attirer l'attention des autres (1); • Il démontre de l'intérêt pour les poupées ou les animaux (faire semblant (1); • Il pointe les parties de son corps, les animaux ou les couleurs dans un livre (1,4); • Il peut rassembler 2 objets de même forme (4); • Il peut jouer avec une station d'encastrement simple (carré, triangle, cercle) (4); • Il dessine sur lui-même (1); • Il peut suivre des consignes verbales sans gestes pour le démontrer (assis-toi) (1); • La permanence de l'objet est acquise (3,4); • Il imite des actions simples (4); • Il reconnaît son image dans le miroir (4);; • Il commence à utiliser des symboles et (mots, image et objets) et à jouer à faire semblant (4); • Dans son jeu, il change la fonction des objets (4); • Il peut réaliser de l'imitation différée soit il imite une situation qu'il a vue quelques jours plus tôt (4); • Il comprend le sens des mots avant et après (4). <p>Sensorielle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il a une bonne vue et une bonne ouïe (3); • Il aime regarder les images d'un livre (4).

GRILLE DE DÉVELOPPEMENT CHEZ L'ENFANT ÂGÉ ENTRE 2 ANS À 3 ANS

<div data-bbox="132 354 216 427" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;"><i>Alimentation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il se nourrit à la cuillère sans faire de dégâts (4); • Il boit proprement au verre (4); • Il boit à la paille (4); • Il commence à manger avec une fourchette (4); 	<div data-bbox="1073 345 1146 418" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;"><i>Habillement /hygiène</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il peut enlever ses souliers, ses bas et ses pyjamas (4,3); • Il déboutonne de gros boutons (4); • Il commence à s'habiller seul quand les vêtements sont amples (4); • Il se nourrit à la cuillère sans faire de dégâts (4); • Il peut vous avertir quand il est mouillé (4) • Il demeure sec pendant presque toute la journée (4); • Il aide à laver certaines parties de son corps (4); • Il apprend à se laver les mains (4); • Il ouvre et ferme le robinet (4); • Il actionne la chasse d'eau (4); • Il demande à être mouché, mais il ne comprend pas qu'il doit souffler (4);
<div data-bbox="132 800 216 881" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;"><i>Communication</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa production de mots s'accélère de façon fulgurante (4); • Il a un vocabulaire entre 200 et 800 mots (4); • Il fait des phrases de 2 à 4 mots (1,4); • Il commence à poser des questions (4); • Il peut pointer un objet ou une image et la nommer (1); • Il connaît son nom de famille et quelques parties de son corps (1); • Il suit des instructions simples (1); • Il comprend des consignes qui ont plus d'un élément (4); • Il répète des mots qu'il a entendus dans une conversation (1); • Il comprend successivement les termes en bas, en haut, debout, assis, à côté, sur, sous, lentement, maintenant, etc. (4); • Il nomme les parties de son visage (4); • Il peut suivre une histoire simple (4); • Il prend plaisir à reproduire des bruits de certains animaux (4); • Il commence à utiliser des pronoms : moi, je, toi, et des formulations négatives comme « veux pas » (4). 	<div data-bbox="1073 800 1146 873" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;"><i>Interactions sociales/émotionnelles</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il copie les autres, l'adulte et les autres enfants (1); • Il est excité quand il est avec les autres et souvent indépendant (1); • Il démontre un caractère qui est de plus en plus défiant avec l'autorité (1); • Il joue en parallèle, mais commence à inclure les autres enfants comme dans les jeux de poursuite (1); • Il fait parfois de grosses colères (4); • Il a du mal à attendre pour obtenir ce qu'il veut (4); • Il s'oppose parfois aux demandes de ses parents (4); • Il veut faire certaines choses toutes seules (4); • Il peut exprimer de la fierté, de la gêne ou de la honte (4); • Il sait ce qu'est un garçon ou une fille (4); • Il éprouve certaines peurs comme celle du noir (4); • Il apprend à exprimer son désaccord ou ses frustrations (4); • Il découvre la notion de propriété : « C'est à moi ». 94); • Il a tendance à être possessif (4); • Il préfère des partenaires de jeu du même sexe que lui (4); • Souvent, les garçons aiment les jeux robustes et les filles, les jeux calmes (4).

GRILLE DE DÉVELOPPEMENT CHEZ L'ENFANT ÂGÉ ENTRE 2 ANS À 3 ANS (SUITE)



Mouvements /développement physique

- Il peut se mettre sur la pointe des pieds (1);
- Il peut se tenir en position accroupie (4);
- Il peut monter et descendre l'escalier seul, en se tenant à la rampe, sans alterner les pieds, une marche à la fois (4);
- Il peut marcher sur une ligne (2);
- Il marche sur la pointe des pieds (2);
- Il peut se tenir sur un pied (2);
- Il court, grimpe et glisse (4);
- Il peut courir avec de la vitesse (2);
- Il sautille sur place les deux pieds ensemble (4);
- Il peut transporter de gros objets en marchant (4);
- Fapper un ballon avec le pied (1,3,4);
- Il peut lancer un ballon avec ses deux mains et l'attraper (2,4);
- Il peut toucher une cible en lançant par en dessous (2);
- Commencer à courir (1);
- Monter et descendre sur les meubles sans aide (1);
- Lancer une balle avec la main en pronation par-dessus l'épaule (1,3);
- Il saute vers l'avant, en hauteur, en bas, en longueurs (2);
- Il peut copier ou faire seul des lignes ou des cercles (1);
- Il réussit un casse-tête de 4 morceaux (4);
- Il peut tourner une à la fois les pages d'un livre (2,4);
- Il peut faire une tour de plus de 7 blocs (2,4);
- Il peut enfiler de grosses billes sur une corde (4);
- Il peut tourner une poignée de porte (4);
- Il peut ouvrir les ciseaux avec les deux mains (4);
- Il fait des traits dans le papier avec les ciseaux (2,4);
- Il prend plaisir à gribouiller, il dessine des cercles (3,4);
- Il dessine des traits horizontaux (2);
- Il peut plier du papier (2);
- Il peut aligner des blocs pour faire un train, un pont, un muer (2);
- Il a un bon équilibre (3).







Cognitif

- Il peut retrouver des éléments sous une couverture (1);
- Il commence à faire des tris de formes et de couleurs (1,4);
- Il complète les phrases ou les routines familières dans un livre qui lui est familier (1);
- Il peut réaliser des jeux simples de faire « semblant » (1);
- Il peut faire une tour de 4 à 10 blocs ou plus (1,2,4);
- Il peut avoir une préférence manuelle dans ses actions (1);
- Il peut suivre des instructions de 2 étapes comme « enlève tes souliers et vont les mettre dans le placard » (1);
- Il peut nommer des images dans un livre comme le chat, l'oiseau, etc. (1);
- Par imitation, il peut reproduire une ligne verticale, une horizontale ou un cercle 3,(4);
- Il pointe des éléments dans un livre (1);
- Il peut utiliser un encastrement complexe (3,4);
- Il peut placer des anneaux gradués sur une tige (4);
- Il reconnaît des objets familiers par le toucher (4);
- Il commence à compter jusqu'à 2 (4);
- Il comprend la différence entre 1 et plusieurs (4);
- Il peut dire son âge (4);
- Il commence à trouver amusant de changer les noms d'animaux (4).

Sensoriel :

- Ses 5 sens sont développés et il s'en sert pour interagir avec son environnement (3);

GRILLE DE DÉVELOPPEMENT CHEZ L'ENFANT ÂGÉ ENTRE 3 ANS À 4 ANS

 <p>Alimentation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mange seul et renverse peu (2); • Manipule la cuillère avec rotation du poignet (2); • Pille et pique de la nourriture avec la fourchette (2); • Il préfère utiliser la fourchette à la cuillère (4); 	 <p>Habilleement /hygiène</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il s'habille et se déshabille par lui-même sauf pour les attaches et les vêtements serrés (1,4); • Il commence à boutonner ses vêtements (3,4); • Se déshabille seul complètement sauf pour les attaches et certains vêtements serrés qui passent par-dessus la tête (2,4); • Détache la fermeture éclair (2); • Il peut se retenir quelques minutes pour aller à la toilette (2); • Il peut aller à la toilette seul (pot ou toilette avec banc) (2); • S'essuie seul sous supervision (2,4); • Porte parfois des couches la nuit (2); • Se lave partiellement sous supervision (2); • Se brosse les dents sous supervision (3); • Essaie de se moucher, s'essuie plus qu'il ne se mouche (2,4); • Se lave les mains et les essuie (4);
 <p>Communication</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il peut suivre des instructions de 2 ou 3 étapes (1); • Il peut nommer des choses qui lui sont familières (1); • Il comprend la notion « dedans » et « sous » (1); • Il peut dire son nom, son âge, son genre (1); • Il peut nommer un ami «(1); • Dit des mots comme : moi, nous, toi, aujourd'hui, hier et d'autres mots au pluriel (1); • Il parle assez bien avec les étrangers, se fait bien comprendre (1); • Il peut participer à une conversation de 2 ou 3 phrases (1); • Il nomme quelques couleurs (4); • Il comprend les termes : en avant, en arrière, près et loin (4); • Il fait des monologues quand il joue (4); • Il fait des phrases complètes (4); • Il commence à utiliser des articles, des adjectifs, des prépositions, des adverbes (4); • Il montre l'objet identifié par la fonction (4); • Il comprend des demandes comprenant 3 consignes (4); • Il peut hésiter sur certains mots (4); • Il peut dire son nom, son âge et son sexe (4); • Il chante plusieurs chansons enfantines, comptines (4); • Sa créativité se développe : il utilise de façon variée le même matériel de jeu (4); 	 <p>Interactions sociales/émotionnelles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il se décrit par des caractéristiques plus concrètes (4); • Il peut comprendre les raisons d'un interdit (4); • Il prend plus d'initiative (4); • Il fait parfois des cauchemars (4); • Certaines situations peuvent lui faire peur comme aller chez le médecin (4); • Il manifeste un intérêt particulier pour le parent du sexe opposé (4); • Il aime jouer avec d'autres enfants (1,4); • Il comprend les règles de conduite sociale (4); • Il peut démontrer certains comportements altruistes (1,4); • Il développe des amitiés, mais elles sont souvent instables (4); • Il peut faire semblant d'aimer un cadeau pour le pas peiner l'autre (1,4); • Il exprime des émotions de convenance (1,4); • Il attend son tour dans le jeu (1); • Il se sépare plus facilement de ses parents (1); • Il peut-être déstabiliser lorsqu'il y aura des changements majeurs dans sa routine (1);

GRILLE DE DÉVELOPPEMENT CHEZ L'ENFANT DE 3 ANS À 4 ANS (SUITE)

Mouvements /développement physique



- Il grimpe bien (1,4);
- Cours facilement (1,4);
- Il monte et descend les escaliers un pied à la fois sur chacune des marches (1,4);
- Utilise un tricycle (1,4);
- Il court avec plus de grâce (4);
- Il attrape un ballon avec plus d'adresse (4);
- Il peut se tenir en équilibre sur un pied entre 3-4 secondes (4);
- Il lance une balle vers une cible (4);
- Il visse et dévisse un couvercle (4);
- Il tient les ciseaux avec une main et fait des franches (3,4);
- Il peut découper une bande de papier (4);
- Il peut découper en suivant une ligne droite (4);
- Il fait un serpent en roulant de la pâte à modeler entre ses deux mains (4);
- Il dessine des personnages qui ont entre 2 et 6 pattes (3);
- Il dessine des cercles, des carrés ou des croix (2,4);
- Il utilise un jeu d'encastrement de jouets de formes multiples (4);
- Il peut construire un pont de plus de 6 cubes ou un mur de cubes (2);
- Il peut lacer une bande (2);

Cognitif





- Il joue avec des jouets qui ont des boutons à peser, à lever ou des parties amovibles (1);
- Il joue à faire semblant (poupées, animaux, amis (1));
- Il fait des casse tête de 6-10 morceaux (1,4);
- Il comprend la signification d'être le deuxième (1);
- Il copie un cercle (1);
- Il tourne les pages d'une livre une à la fois (1);
- Il fait une tour de 6 blocs (1);
- Il peut visser et dévisser des couvercles (1);
- Il regroupe des objets de même couleur (4);
- Il commence à dessiner, mais lui seul peut identifier son dessin (4);
- Il peut se créer un ami imaginaire (4);
- Il trouve amusant de créer des juxtapositions insolites (4);
- Il compte mécaniquement jusqu'à 10 (4).

GRILLE DE DE DÉVELOPPEMENT CHEZ L'ENFANT DE 4 ANS À 5 ANS

<div data-bbox="86 354 163 423" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">Alimentation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il mange tout son repas seul, avec des ustensiles et assez proprement (2,4); • Il essaie de tartiner son pain avec un couteau de table, mais a encore besoin d'aide (2); • Il peut se servir à boire en versant un liquide d'un pichet peu rempli (2,4); • Il commence à essayer de couper ses aliments avec un couteau (4); • Il coupe certains aliments résistants avec sa fourchette (4). 	<div data-bbox="1024 354 1102 423" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">Habillement/ hygiène</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il se déshabille seul; peut avoir besoin d'aide pour de petites attaches et certains vêtements serrés (2,4); • Il s'habille seul ou presque; peut avoir besoin d'aide pour certaines attaches, certains vêtements serrés, les attaches dans le dos, les vêtements d'hiver, les collants, les boutons de grosseur moyenne, les fermetures éclair, faire des nœuds, les boucles de sa ceinture et de ses sandales (2,4); • Il distingue l'avant de l'arrière des vêtements, mais peut les mettre à l'envers occasionnellement (2); • Il est propre le jour; se mouille très rarement, va à la toilette seul; • Il peut être autonome, avoir besoin de supervision et d'aide pour s'essuyer (2); • Il se brosse les dents seul ou a besoin de supervision (2); • Il se la lave le visage et les mains seul sous supervision (2); • Il s'essuie seul après avoir uriné (4); • Il lave différentes parties de son corps (4).
<div data-bbox="86 852 170 930" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">Communication</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il comprend le sens de premier et de dernier (4); • Il est un pourquoi ambulant (4); • Il maîtrise la structure fondamentale de la langue (4); • Il éprouve encore de la difficulté avec certains sons comme le « ch », le « j » ou le « r » (4); • Il comprend les phrases plus complexes (4); • Il peut suivre une histoire sans l'appui d'images (4); • Il peut tenir une vraie conversation (4) ; • Connaît quelques règles de base de la grammaire comme le il ou elle (1); • Il peut chanter une chanson mémorisée (1); • Il peut dire des histoires (1); • Dire son prénom et son nom de famille (1). 	<div data-bbox="1024 852 1102 930" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">Interactions sociales / émotionnelles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il développe sa créativité et utilise le matériel de jeu pour différentes fonctions, peut faire semblant (1); • Il prend des initiatives (1,4); • Il aime jouer avec d'autres enfants sous supervision de l'adulte (1); • Aime jouer avec papa et maman (1); • Aime plus joué avec les autres que seul (1); • Il coopère avec les autres (1); • Il parle de ses intérêts (1); • Il aime qu'on lui explique les limites (4); • Il exprime son agressivité verbalement (4); • Il accepte mieux les frustrations (4); • Il tolère un certain délai avant d'avoir ce qu'il veut (4); • Il coopère à des activités avec les autres (4); • Il peut faire des compromis (4); • Lors de conflits, il s'exprime verbalement (4); • Il commence à se discipliner (4).

GRILLE DE DÉPISTAGE CHEZ L'ENFANT DE 4 ANS À 5 ANS (SUITE)

 Mouvements/ développement physique	Cognitif
<ul style="list-style-type: none"> • Il marche, court, grimpe dans les modules de jeux et se balance à l'occasion (1,2,3,4); • Il peut diriger un tricycle ou une bicyclette avec 2 roues stabilisatrices(4); • Il peut sauter dans des cerceaux à 1 ou 2 pieds (4); • Il danse avec souplesse (4); • Il peut apprendre des techniques de nage (4); • Il saute sur un pied (4); • Il fait des sauts en hauteur et en largeur (2,4); • Il marche sur les talons, la pointe des pieds (4); • Il lance le ballon avec plus de force (2,4); • Ses mouvements sont mieux coordonnés (2,4) • Sa latéralité est bien établie (4); • Il lance une balle vers une cible ou l'attrape (2,4); • Il lance son ballon avec plus de force et attrape les rebonds (1,4); • Il saute et reste sur 1 pied environ 2 secondes (1); • Il peut visser et dévisser des couvercles, il empile 10 cubes, il enfle des perles, il peut broder autour d'une feuille perforée, il joue aux cartes sur une planche de jeu (1); • Il fait un serpent en pâte à modeler entre ses 2 mains ou sur la table, il peut rouler en boule la pâte entre ses 2 mains (1); • Il peut réussir un casse-tête entre 10 à 15 morceaux (1,4). • Il peut découper : des franges, une bande de papier, sur une ligne droite ou une forme simple comme un rond (4); • Il a une prise fonctionnelle à 3 ou 4 doigts(4); • Il dessine des objets reconnaissables, colore en dépassant peu, copie des formes simples (4); • Il colore sans dépasser les contours (4). 	 <ul style="list-style-type: none"> • Il peut dire plusieurs couleurs et chiffres (1); • Il commence à comprendre la notion du temps ou de compter (1); • Il se souvient des parties d'histoire (1,4); • Il comprend la notion de ce qui est pareille et différents (1); • Il dessine des personnes avec 2 ou 4 parties du corps (1); • Il commence à écrire quelques majuscules (1); • Il joue aux cartes ou avec une planche de jeu (1); • Il peut expliquer l'idée de la prochaine page du livre (1); • Il peut comparer les objets entre eux soit du plus grand au plus petit (4); • Il identifie quelques articulations du corps (4); • Il identifie quelques objets familiers en les touchant sans les voir (4); • Il copie quelques lettres et chiffres (4); • Ses dessins sont identifiables (4); • Il dessine des bonhommes têtards (4); • Il distingue les parties de la journée (4).

GRILLE DE DÉVELOPPEMENT CHEZ L'ENFANT DE 5 ANS À 6 ANS

<div data-bbox="86 396 163 472" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="468 363 615 389" data-label="Section-Header"> <h3>Alimentation</h3> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Il mange seul (4); • Il tartine son pain (4); • Il coupe des légumes cuits et sa viande avec le couteau (4). 	<div data-bbox="1024 391 1098 467" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1371 363 1612 389" data-label="Section-Header"> <h3>Habillage /hygiène</h3> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Il s'habille et se déshabille par lui-même (1); • Il s'habille seul mais a encore besoin d'aide pour les attaches dans le dos (4); • Il met ses souliers dans les bons pieds (4); • Il réussit à faire des nœuds (4); • Il commence à faire des boucles lâches (4); • Il réussit à attacher des boutons pressions (4); • Il s'essui seul après une selle (4); • Il se mouche efficacement (4); • Il peut prendre un bain seul et s'assécher (4); • Il se brosse les cheveux (4).
<div data-bbox="86 792 163 868" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="409 850 590 876" data-label="Section-Header"> <h3>Communication</h3> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Il aime chanter, danser, acter (1); • Il est conscient des genres (1); • Il comprend ce qui est réel et ce qui ne faut pas croire (1); • Parle très clairement (1); • Peut redire une histoire en utilisant des phrases complètes (1); • Il peut utiliser le futur dans ses temps de verbe (1); • Il peut dire son nom et son adresse (1); • Il commence à varier ses temps de verbe (4); • Il invente des histoires et raconte celles qu'il connaît (4); • Il peut identifier l'usage d'objets familiers (4); • Il approche le vocabulaire de 10 000 mots (4). 	<div data-bbox="1024 792 1098 868" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1182 846 1598 872" data-label="Section-Header"> <h3>Interactions sociales / émotionnelles</h3> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Il comprend la constance des sexes (4); • Il contient ses émotions (4); • Il commence à s'identifier au parent du même sexe, le « comment faire », les intérêts (4); • Les autres enfants sont très importants pour lui (4); • Il aime faire partie d'un groupe (4); • Il aime les nouvelles expériences (4); • Il fait d'avantage de concession (4); • Il est plus conscient des règles de famille et de la société (4); • Il veut se faire aimer se ses amis (1); • Il veut être comme ses amis (1); • Il peut être très exigeant ou très coopératif (1); • Il se démontre plus indépendant (1).

GRILLE DE DÉVELOPPEMENT CHEZ L'ENFANT DE 5 ANS À 6 ANS (SUITE)

Mouvements /développement physique



- Il peut rester sur un pied 10 secondes (1);
- Il peut sauter (1,2);
- Il peut faire des culbutes et des tonneaux (1);
- Il peut nager (1);
- Il peut grimper (1,2);
- Il essaie de sauter à la corde (4);
- Il commence à faire rebondir un ballon d'une main (2,4);
- Il est plus agile et plus gracieux dans ses mouvements (4);
- Il court comme un adulte (2,4);
- Il conduit une bicyclette (4);
- Il distingue sa main droite de sa main gauche (4);
- Il copie un triangle, un rectangle ou son nom (4);
- Il réalise un casse-tête entre 15 et 20 pièces (4);
- Il découpe des formes avec des angles (4);
- Il plie en deux une feuille de papier en rassemblant les coins (4).

Cognitif



- Il peut compter plus de 10 éléments (1);
- Il peut dessiner une personne avec au moins 6 parties de corps (1);
- Il peut écrire quelques lettres et quelques chiffres (1);
- Il peut copier un triangle ou quelques formes géométriques simples (1);
- Il sait utiliser des objets du quotidien (1);
- Il distingue la main droite de la main gauche (4);
- Sur ses bonhommes apparaissent des cheveux, des mains, le tronc, les membres double et le cou (4);
- Il peut compter mécaniquement jusqu'à 30 (4);
- Il sait son numéro de téléphone (4);
- Il se situe dans les saisons (4).

Références :

1. Center for Disease Control and prevention (2002)
2. Garon, & Coulombre (2007)
3. Talbot (1993)
4. Ferland (2003)

Annexe E

Traduction libre : *Revised Knox Playschool Play Scale*

(Knox, S., H., (2010))

Traduction libre utilisée pour les enfants âgés entre 18 et 24 mois

Gestion de l'espace

Motricité grossière: Il doit pouvoir courir, s'accroupir, grimper et descendre d'une chaise, monter et descendre les escaliers, rester en équilibre sur une marche, frapper le ballon avec le pied, faire avancer des petites voitures (qui entre à l'intérieur d'un jouet).

Intérêt : l'intérêt va le guider pour commencer et terminer une tâche, il peut réaliser plusieurs parties d'une tâche.

Manipulations : il peut faire fonctionner un jouet mécanique, il peut mettre des perles sur une corde ou les enlever et faire une chaîne de perles.

Construction : utilise des outils.

Résolution : il commence à prévoir avant d'agir.

Capacité d'attention : il peut garder son attention sur un jeu calme entre 5 et 10 minutes, il peut jouer avec un seul jouet durant environ 5 minutes.

Imitation : il est capable de se représenter, il reconnaît la façon de faire pour activer un jouet, et ce par imitation, il peut réaliser une imitation différée.

Dramatisation : il peut jouer avec une poupée (par exemple : l'habiller ou lui peigner les cheveux), il peut simuler ses actions sur plus de 1 objet ou une personne, il peut combiner plus d'une action, il peut s'imaginer des objets.

Participation

Type de jeu : il est souvent spectateur, il peut réaliser des actions simples et des actions qui sont contingentes avec le jeu de ses pairs.

Coopération : il peut maintenant jouer à des jeux qui sont plus complexes avec une variété d'adultes (exemple : la cachette, chercher l'autre, à la chasse), il peut commander aux autres de faire une action.

Humour : il peut rire de façon incongrue en donnant de fausses étiquettes aux objets ou aux événements.

Langage : il peut comprendre les actions des mots, il demande des informations, il peut faire référence à des personnes ou des objets qui ne sont pas présents, il peut combiner des mots ensemble.

Traduction libre utilisée pour les enfants âgés entre 24 et 30 mois

Gestion de l'espace

Motricité grossière: Il commence à intégrer son corps au complet dans les activités, il est concentré lorsqu'il doit faire des mouvements complexes, saute sur le plancher, reste sur un pied brièvement, lance le ballon dans une position fixe sans tomber.

Intérêt : il explore des nouveaux patrons de mouvements comme sauter.

Manipulations : Il peut : sentir, taper, lancer, écraser, remplir.

Construction : il peut gribouiller, faire un collier de perles, un casse-tête de 5-6 pièces, faire des tours horizontales et verticales.

Résolution : le processus du jeu est important, mais pas la finalité, il a moins d'intérêts à finir la tâche (il gribouille, chiffonne sa feuille), il peut planifier ses actions.

Capacité d'attention : l'intérêt est soutenu dans des jeux rapides de 15 minutes, il peut jouer avec un objet ou sur une thématique pour 5-10 minutes.

Imitation : les routines de l'adulte ou les jouets lui permettant de faire du mimétisme comme le fait de nourrir une poupée, imiter ses amis, faire des jeux de représentations.

Dramatisation : il personnifie les poupées, imite les animaux, peut avoir un ami imaginaire, peut personnifier un trait de caractère et il élabore les événements du quotidien en détail.

Participation

Type de jeu : il est en parallèle, il joue à côté des autres enfants, mais le jeu reste indépendant, il aime la présence des autres, il présente de la timidité avec les étrangers.

Coopération : possessif, tente d'arracher ou d'attraper, ne partage pas garde tout, il résiste lorsqu'on lui enlève son jouet, début de l'indépendance, il initie ses propres jeux.

Humour : il rit et réagit lorsqu'il y a des combinaisons simples d'événements ou de mots incongrues.

Langage : il essaie de parler, il a un faible vocabulaire, il commence à utiliser des mots pour communiquer ses idées et les informations, il peut répondre à des questions simples et il fait des commentaires sur les activités.

Traduction libre utilisée pour les enfants âgés entre 30 et 36 mois

Gestion de l'espace

Motricité grossière: il court autour des objets, tourne les coins, grimpe sur des modules de jeux, monte et descend les escaliers en alternant les pieds, attraper le ballon en le piégeant dans ses, mais, se lève sur le bout des orteils.

Intérêt : son jeu est rude et sèche

Manipulations : assembler et comparer.

Construction : il peut réaliser plusieurs schémas de combinaison.

Résolution : il peut jouer avec des jouets qui ont une partie amovible comme un camion de transport dont la remorque peut se vider ou jouer avec des poupées articulées.

Capacité d'attention : entre 15-30 minutes.

Imitation : il utilise le jouet comme un agent, comme le fait de nourrir une poupée, il peut se faire une représentation de l'objet plus abstraite, il peut créer de multiples schémas de combinaisons : nourrir une poupée, la taper, la mettre au lit, etc.

Dramatisation : il peut faire des séquences épisodiques évolutives, soit mélanger un gâteau, le faire cuire et le servir.

Participation

Type de jeu : il est parallèle, il commence les jeux associatifs, il peut jouer avec 2 ou 3 enfants, il peut jouer en compagnie d'une autre personne 1 à 2 heures.

Coopération : il comprend les besoins des autres.

Humour : il rit et comprend une combinaison complexe et incongrue de mots et d'événements.

Langage : il peut répondre à des questions qui abordent une séquence temporelle.

Traduction libre utilisée pour les enfants âgés entre 36 et 48 mois

Gestion de l'espace

Motricité grossière: les mouvements de son corps sont plus coordonnés, il marche avec plus de fluidité, il peut sauter, grimper, courir, accélérer, décélérer, sauter sur un pied entre 3 à 5 reprises de suite, rester sur un pied, attraper une balle, il peut lancer une balle en utilisant l'épaule et le coude et réaliser un saut à distance.

Intérêt : il a de l'intérêt pour tout ce qui est nouveau, il aime de plus en plus les objets qui lui permettent de développer sa dextérité, il aime manipuler, il s'offre lui-même des défis à surmonter.

Manipulations : il utilise de plus en plus ses petits muscles, il peut utiliser un marteau, cogner, insérer des petits objets ou couper.

Construction : il réalise des produits finis simples, il peut combiner le matériel de jeu, il prend part entière du jeu, il peut représenter une construction en 3 dimensions et l'architecture de ce qu'il construit devient évidente.

Résolution : il commence à démontrer de l'intérêt envers les produits finis.

Capacité d'attention : elle peut être d'environ 30 minutes. Lorsqu'il joue seul avec un seul objet ou un jeu thématique, elle est d'environ 10 minutes.

Imitation : il peut imiter des situations du monde réel qui sont plus complexes, il met l'emphasis sur les tâches domestiques, joué avec les animaux, les jeux symboliques et les expériences passées.

Dramatisation : il peut se faire des scénarios qui soit plus complexes, il peut prévoir les séquences en avance, il peut suivre une histoire qui a une séquence, il peut faire semblant avec des jouets qui sont une réplique des instruments de la vie quotidienne, il peut utiliser un jouet comme représentation pour un autre, il peut avoir une attitude variable au jeu selon l'émotion ressentie (fâcher, pleurs), il commence à avoir un intérêt pour se déguiser, il s'invente des personnages imaginaires.

Participation

Type de jeu : son jeu est de type associatif, il n'est pas organisé autour d'un but commun, il a plus d'intérêt envers ses pairs que l'activité en tant que telle, il aime avoir la compagnie d'un ami, il commence le jeu coopératif et les jeux de groupe.

Coopération : sa coopération est limitée, quelques fois il peut attendre son tour, il commence à demander les jouets qu'il veut au lieu de les enlever aux autres, il commence à avoir un peu de contrôle pour attendre l'autre, il se sépare plus facilement des autres, il peut se joindre à un autre pour jouer.

Humour : il commence à rire à des mots qui n'ont pas de sens, il aime les rimes.

Langage : il utilise les mots pour communiquer avec les autres, il s'intéresse à des mots nouveaux, il peut apprendre des chansons simples, il utilise un vocabulaire qui soit plus descriptif, il va changer son langage et son intonation dépendamment à qui il s'adresse.

Traduction libre utilisée pour les enfants âgés entre 48 et 60 mois

Gestion de l'espace

Motricité grossière: il hausse son niveau d'activité, il peut être concentré sur une activité qui a un but même si cela est en mouvement, il est de plus en plus agile, il fait des cascades, il teste sa force, il exagère ses mouvements, il grimpe sur des meubles, il trotte, il grimpe sur des échelles, il peut attraper une balle avec le coude sur le côté.

Intérêt : il est maintenant fier de travailler (il démontre qu'il peut parler des produits avec ses amis, il peut comparer avec ses amis, comme sur les photos affichées), il a des idées de plus en plus complexes, il est plus rude dans les jeux, il se chicane (culbute).

Manipulations : il y a une augmentation du contrôle de la motricité fine, les mouvements sont plus rapides, l'enfant a plus de force, il peut tirer et donner des coups secs en saccades.

Construction : il peut créer un produit, son œuvre est évidente, il peut construire des structures complexes, il peut faire un casse-tête de 10 morceaux.

Résolution : le produit devient bien important, et il est utilisé pour exprimer qui il est, c'est souvent exagéré.

Capacité d'attention : il peut s'amuser seul facilement durant 1 heure, il peut jouer avec un objet seul ou suivre une thématique pour environ 10-15 minutes.

Imitation : il assemble des pièces/ objets ensemble afin de créer un nouveau scénario comme l'adulte (il se costume), la réalité devient importante.

Dramatisation : il utilise les connaissances qui lui sont familières afin de construire une nouvelle situation (il explique une histoire ou une émission de télévision), il va jouer un rôle pour les autres ou avec les autres, le portrait de ses émotions devient plus complexe, il réalise des séquences d'histoires, il passera de l'histoire domestique à l'histoire magique, il aime se déguiser, il aime s'exhiber.

Participation

Type de jeu : le jeu est coopératif, il se fait dans un groupe de 2 ou 3 personnes et s'organise autour d'un but, il préfère maintenant jouer avec les autres plutôt que de jouer seul, il commence à jouer en groupe à des jeux qui ont des règles simples.

Coopération : il sait attendre son tour, il fait des tentatives afin de contrôler les activités des autres, il aime être le chef, le besoin de contrôle est augmenté lorsqu'il est avec sa famille ou à la maison, il va citer ses parents comme s'ils avaient l'autorité partout.

Humour : il aime faire des distorsions avec ce qui lui est familier.

Langage : il joue avec les mots, il en fabrique, il aime réaliser de longues narrations, il pose des questions et il est persistant, il communique avec ses pairs et il organise des activités, il aime se vanter, il peut faire des menaces, il

fait le clown, il peut chanter une chanson complète, il utilise le langage pour exprimer son rôle, il offre un raisonnement verbal.

Traduction libre utilisée avec les enfants âgés entre 60 et 72 mois

Gestion de l'espace

Motricité grossière: il est plus calme, il a un bon contrôle musculaire et un bon équilibre, il peut sauter sur un pied à 5 reprises de suite et plus, il peut marcher et sauter sur une ligne droite, il peut faire rebondir une balle et l'attraper, il peut esquiver, faire des culbutes, patiner, il peut se soulever lui-même de terre.

Intérêt : il aime la réalité, il aime manipuler des situations de la vie réelle, il aime faire quelque chose d'utile, il aime la permanence du produit, il aime jouer au monde réel.

Manipulations : il utilise des outils pour faire des choses, il aime copier, tracer et combiner du matériel.

Construction : il réalise des produits qui sont identifiables, il aime faire de petites constructions, il est attentif aux détails, il utilise les produits qu'il crée dans son jeu.

Résolution : il veut reproduire la réalité.

Capacité d'attention : il peut jouer avec un objet simple ou une thématique pour une durée de plus de 15 minutes.

Imitation : il continue de construire des nouvelles thématiques qui s'apparentent à la réalité, il reconstruit le monde réel.

Dramatisation : il aime les séquences d'histoires, il aime se costumer et cela est très important, il aime les accessoires, il aime les marionnettes, il aime poser des actions concrètes sur les poupées, il aime les faire interagir, il organise les autres enfants et les accessoires pour qu'ils aient un rôle dans le jeu.

Participation

Type de jeu : son jeu est coopératif, il aime jouer avec un groupe d'amis (entre 3 et 6), il organise des jeux de plus en plus complexes, il utilise le jeu dramatique complexe, il aime les jeux compétitifs, il comprend les règles et le fait de jouer honnêtement.

Coopération : il peut faire des compromis afin de faciliter le jeu dans le groupe, il est très rival dans les jeux compétitifs, il peut jouer avec des règles, il peut jouer de manière collaborative si les règles du jeu sont coordonnées avec le thème et le but du jeu.

Humour : il donne de multiples significations aux mots et cela le fait bien rire.

Langage : le jeu sociodramatique est proéminent, il utilise les mots comme une partie du jeu et il les utilisent pour organiser le jeu, l'intérêt est très présent, il peut tenir une conversation comme un adulte, il utilise des termes relationnels, il chante et danse pour refléter la signification d'une chanson.

Annexe F

Traduction libre du Test Of Playfulness
(Skard & Bundy, (2008))

Traduction libre du *Test of playfulness* version 4.0

Enfant:	Fréquence	Intensité	Habiletés
Âge:	3 = presque toujours	3 = Élevée	3 = Habiletés élevées
Évaluateur:	2 = La majorité du temps	2 = Modérée	2 = Habiletés modérées
(Encercler)	1 = Une partie du temps	1 = Faible	1 = Faibles habiletés
-Intérieur	0 = rarement ou jamais	0 = Aucune	0 = Aucune habileté
-Extérieur		N/A non applicable	
-Vidéo	N/A = non applicable		N/A non applicable
-En direct			

Items	Fréquence	Intensité	Habiletés	Commentaires
Il est activement engagé.				
Il décide ce qu'il fait.				
Il maintient un niveau de sécurité suffisant pour jouer.				
Il essaie d'outrepasser les barrières ou les obstacles afin de persister dans son activité.				
Il modifie l'activité afin de maintenir un défi qui est constant ou pour augmenter le				

plaisir.				
Il s'engage dans une attitude ludique qui est polissonne ou taquine.				
Il s'engage dans une activité par pur plaisir de la réaliser (le processus) plutôt que de façon primaire orientée vers un produit final.				
Prétends : être quelqu'un d'autre, faire autre chose, qu'un objet est en fait autre chose, que quelque chose est arrivé.				
Il incorpore des objets ou d'autres personnes dans son jeu de façon non conventionnelle, variable et d'une façon créative.				
Il négocie avec les autres pour obtenir ce qu'il a besoin/ combler ses désirs.				
S'engage dans des jeux sociaux.				
Appui le jeu des autres.				

Il peut se joindre à un groupe qui est déjà engagé dans une activité.				
Il débute le jeu avec les autres.				
Il est bouffon et blagueur.				
Il partage (jouets, équipements, amis, idées).				
Il donne facilement des indices compréhensibles (faciaux, verbaux, au niveau du corps) qui signifient : « c'est ainsi que vous devez agir envers moi ».				
Il répond bien aux indices donnés par les autres.				
Il démontre un affect positif durant le jeu.				
Il interagit avec les objets.				
Transitions : d'une activité à l'autre avec aisance.				

Appendice H

Traduction libre: *Test of Environment Supportiveness*
(Skard & Bundy, (2008))

Traduction libre: *Test of Environment Supportiveness*

Nom de l'enfant Date de l'observation D.D.N Âge au moment de l'observation		Source de motivation apparente Lieu de l'observation Évaluateur	
Gradation des items 2 = fortement en faveur de la description de l'item de droite 1 = légèrement en faveur de la description de droite -1 = légèrement en faveur de la description de gauche -2 = fortement en faveur de la description de gauche NA = non applicable			Commentaires
Le soignant interfère avec les joueurs (les activités et les opportunités).	-2 -1 1 2 n/a	Le soignant aise à promouvoir les opportunités et les activités ludiques	
Le soignant change les règles	-2 -1 1 2 n/a	Le soignant adhère aux limites/règles qui sont compatibles avec l'enfant	
Le soignant impose des règles strictes qui sont déraisonnables ou a de la difficulté à émettre des règles	-2 -1 1 2 n/a	Le soignant adhère à des règles/ limites qui sont raisonnables	
La réponse des pairs au niveau des indices non verbaux va interférer avec	-2 -1 1 2 n/a	La réponse des pairs au niveau des indices non	

la transaction		verbaux vont appuyer la transaction	
Les pairs ne donnent pas d'indigence ou donne des indigences qui vont interférer avec la transaction	-2 -1 1 2 n/a	Les pairs vont fournir un indigence adéquat qui favorise la transaction	
Les pairs vont être dominés par un joueur ou ils vont le dominer	-2 -1 1 2 n/a	Les pairs et le joueur vont participer au jeu de manière équitable	
La réponse donnée par les pairs plus âgés suite à l'indigence du jouer va interférer avec la transaction	-2 -1 1 2 n/a	La réponse donnée par les pairs plus âgés suite à l'indigence du jouer va appuyer la transaction	
Les pairs plus âgés ne donneront pas d'indigence ou se dernier va interférer avec la transaction	-2 -1 1 2 n/a	Les pairs plus âgés vont fournir un indigence adéquat qui va appuyer la transaction	
Les pairs plus âgés sont dominés ou vont dominer le jouer	-2 -1 1 2 n/a	Les pairs plus âgés vont participer au jeu de manière équitable avec l'autre joué	
La réponse donnée par les pairs plus jeunes suite à l'indigence du jouer va interférer avec la transaction	-2 -1 1 2 n/a	La réponse donnée par les pairs plus jeunes suite à l'indigence du jouer va appuyer la	

		transaction	
Les pairs plus jeunes sont dominés ou vont dominer le jouer	-2 -1 1 2 n/a	Les pairs plus jeunes vont fournir un indiçage adéquat qui va appuyer la transaction	
Les pairs plus jeunes sont dominés ou vont dominer le jouer	-2 -1 1 2 n/a	Les pairs plus jeunes vont participer au jeu de manière équitable avec l'autre joueur	
Les objets naturels ou fabriqués n' appuient pas l'activité du joueur	-2 -1 1 2 n/a	Les objets naturels ou fabriqués vont appuyer l'activité du joueur	
La qualité et la configuration de l'environnement de l'espace ne appuie pas le type de jeu du joueur	-2 -1 1 2 n/a	La qualité et la configuration de l'espace appuient l'activité du joueur	
L'environnement sensoriel n'offre pas une invitation adéquate pour jouer	-2 -1 1 2 n/a	L'environnement sensoriel offre une invitation adéquate pour jouer	
L'espace n'est pas physiquement sécuritaire	-2 -1 1 2 n/a	L'espace est physiquement sécuritaire	
L'espace n'est pas accessible	-2 -1 1 2 n/a	L'espace est physiquement accessible	
Commentaires additionnels			

Annexe I

Aménagement d'une salle de jeu pour un groupe multiâge préscolaire

Aménagement d'une salle de jeu pour un groupe multiâge préscolaire

Au niveau de l'aménagement de l'environnement physique (le local) les différents écrits consultés s'entendent sur les éléments suivants :

- Le local doit être fonctionnel soit, répondre aux besoins de tous les enfants selon leur niveau de développement (salle adaptative);
- Il doit être sécuritaire;
- Il doit être convivial afin de faciliter l'activité;
- Il doit comprendre un espace minimal pour chaque enfant. Pour les enfants âgés entre 3 mois jusqu'à 18 mois, un minimum de 4 mètres carrés par enfant est nécessaire. Pour les enfants âgés entre 18 mois à 5 ans, l'espace doit être de 6 mètres carrés par enfant minimalement. Il est important que cet espace soit dégagé, aucun objet ni meuble.
- Le matériel doit être accessible et visible afin de faciliter l'autonomie des enfants (exemple : tablettes à hauteur variées d'une hauteur maximale de la 1/2 de l'avant-bras de l'enfant à qui le matériel est destiné. Avoir des chaises et des tables adaptées à la taille de l'enfant et avoir un système de rangement permettant de bien repérer et ranger les objets.

Tous les documents mentionnés sont également en accord sur le fait que d'aménager la salle de jeu par zones permet une meilleure stimulation de l'attitude ludique de l'enfant et permet aussi de rejoindre tous les groupes d'âge afin d'apporter un appui à leur développement selon leur niveau de jeu. Quelques suggestions pour la création des zones de jeu ont été offertes par les différents documents soit:

- Zone de jeux calmes (où l'enfant peut se retrouver seul au besoin);
- Zone de jeux structurés;
- Zone de jeux d'art;
- Zone de jeux de construction;
- Zone de jeux de rôles;
- Zone de mouvement (motricité grossière).

Ces stations de jeux devraient respecter 5 éléments afin d'être fonctionnelles. Premièrement, ils devraient avoir un emplacement spécifique pour l'activité, avoir des limites claires, avoir une surface de jeu ou un endroit pour s'asseoir afin de réaliser le jeu, avoir un espace de rangement spécifique pour la zone de jeu qui expose bien le matériel de l'activité et avoir une ambiance correspondante au type de jeu.

Certaines combinaisons de zones de jeux sont suggérées :

- Avoir une zone centrale dégagée et des zones de jeux spécifiques autour;
- Avoir des activités fixes et des activités mobiles;

- Combiner les jeux de construction et le jeu symbolique;
- Combiner le coin de lecture avec les jeux de manipulation (calme);
- Combiner la zone de mouvement avec les accessoires de musique;

Ces éléments permettent de décrire les grands principes émis par les différents documents consultés sur l'aménagement d'une salle de jeu multiâge et la mise en application sera détaillée dans la section concernant l'expérimentation 2.

En ce qui concerne plus spécifiquement le choix des jouets présents dans la salle de jeu, les informations suivantes ont été recueillies et sont le fruit d'une mise en commun des 6 documents cités dans la revue de documents. Les différents auteurs affirment que dans le jeu, les objets vont dévoiler leurs particularités et que par la répétition et l'expérience l'enfant va apprendre à les utiliser, à les combiner et de ce fait développer ses habiletés sensorielles, motrices, cognitives, affectives et sociales (Olds, 2000; Ferland, 2003). Choisir le bon jouet s'avère être une tâche difficile. Il existe plusieurs caractéristiques d'un bon jouet par exemple, il doit être sécuritaire, solide, durable, il doit permettre le confort de l'enfant, il doit être fonctionnel, être facile à utiliser, être plaisant, être attrayant, être en accord avec son niveau de développement, avoir un bon rapport qualité-prix et être polyvalent (Ferland, 2003; Olds 2000). Il est aussi important de considérer que l'enfant va utiliser le jouet dans son jeu seulement si ce dernier l'intrigue. Selon l'auteure Ferland (2003), 90% du jeu provient de l'enfant et 10% du jeu provient du jouet, ce dernier doit donc

présenter un attrait pour que l'enfant l'utilise. Voilà pourquoi le jouet doit être adapté à son niveau de développement et il doit offrir des défis adéquats afin d'appuyer le développement de l'enfant (Ferland, 2003; ministère de la Famille et des aînés, 2007). Cependant, choisir le jouet idéal est une tâche ardue puisqu'aucun outil n'a été développé en ce sens notamment attribuable au fait que les besoins de l'enfant sont propres à chacun. Afin de réaliser une sélection de matériaux de jeu adéquat pour l'aménagement de la salle de jeu pour l'expérimentation 2, les 6 documents de la revue de documents ont été mis en commun afin de créer des fiches descriptives du jeu attendu pour les enfants âgés entre 21 mois et 66 mois (voir Tableau 7) soit l'âge des enfants présents dans l'échantillonnage afin de pouvoir les mettre en relation avec les objets (jouets). Le Tableau 7 représente les types de jeu à privilégier selon l'âge de l'enfant et le Tableau 8 illustre les habiletés à développer chez l'enfant et certaines suggestions de jouets pour appuyer le développement de ces habiletés.

Tableau 7

Fiches descriptives des activités à privilégier selon l'âge de l'enfant

Jeune enfant : moins de 38 mois

Jeux actifs	Jeux calmes	Jeux salissants
<ul style="list-style-type: none"> • Se balancer • Pivoter • Ramper • Rebondir • Se tirer et se lever debout • Trotter • Jeux de poursuite • Faire des acrobaties • Jeux d'équilibre • Glisser • Courir • Tirer et pousser des jouets • Monter sur des véhicules qui ont des roues • Faire des mouvements au rythme de la musique • Marteler 	<ul style="list-style-type: none"> • Lire • Écouter • Manipuler • Poupées • Peluches • Observations passives des certaines activités ou événements • Jeux de lumière • Casse-tête simple • Jeux de construction simples • Tour de blocs/ boîte de carton 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeux sensoriels • Jeux avec de l'eau • La peinture • La peinture aux doigts ou sur un chevalet • Colorier • Collage • Argile • Pâte à modeler • Le sable

Préscolaire : 38-72 mois

Jeux actifs	Jeux calmes	Jeux salissants
<ul style="list-style-type: none"> • Grimper • Ramper • Balancer/ pivoter • Glisser • Jeux d'équilibre • Musique et danse • Jouer au magasin • Marionnettes • Se déguiser • Faire semblant : au niveau des activités quotidiennes réalisées à la maison • Jeux dramatiques • Gros jeux de blocs ou miniature 	<ul style="list-style-type: none"> • Lire • Écouter • Manipuler • Lego • Écriture • Mathématique sciences 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeux sensoriels • Eaux • Sable • Argile • Peinture • Collage • Cuisiner • Gravure sur bois • Science/ animaux/ étude de la nature

Tableau 8

Le développement des habiletés et les jouets

Pour les enfants âgés entre 12 et 24 mois	
<ul style="list-style-type: none"> • Motricité grossière (marcher, sauter, courir, pousser, tirer, transporter); • Permettre d'acquérir de l'équilibre (vélo, courir, sauter); • Motricité fine (agripper, insérer, manger avec des ustensiles); • Permettre la perception motrice (dessiner, peindre, frapper, lancer ou attraper une balle, les jeux d'imitation). 	<ul style="list-style-type: none"> • Escaliers, balançoires; • Courses à obstacles, tunnel, boîte; • Ballons de grands diamètres; • Activités sensorielles à la table comme l'eau ou le sable; • Bulle; • Vélo; • Blocs de toutes tailles; • Planches de jeu, jeux d'association; • Boîte à surprise, jeux de surprise; • Jeux de « faire semblant »; • Des anneaux musicaux; • Boîte de photos, dessins (crayon de feutre, craie de cire, peinture) ou bricolage; • Pâte à modeler; • Jeux musicaux ou la cachette; • Casse-tête, livres.
Pour les enfants âgés entre 2 et 3 ans	
<ul style="list-style-type: none"> • Motricité grossière • Motricité fine • Équilibre • Perception motrice • Jeux d'imitation de situations réalistes 	<ul style="list-style-type: none"> • De l'équipement pour les jeux extérieurs • Des petites voitures ou vélos qu'il peut conduire • Peinture, peinture aux doigts, argile • Des formes simples à emboîter • Des gros cubes à empiler • Grosses balles de plastique • Jeux d'eau • Jeux de balle • Jeux de cuisinière, d'épicerie, de ménage, téléphone • Une poupée qui peut prendre son bain, mangé, se changer • Peluches • Des petits livres d'histoire simple • Des casse-têtes de 3 à 5 morceaux • Des petits jeux avec des petits animaux ou des petites voitures ou des petites figurines

Pour les enfants âgés entre 3 et 5 ans

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Créativité et jeux dramatiques • Jouets de fantaisie ou des jeux de représentation de la vie • Jeux qui comportent des éléments de la réalité, représente un travail • Motricité fine, perception motrice, équilibre • Les jeux de chance, mais pas de stratégie | <ul style="list-style-type: none"> • Des costumes/ déguisements; • Maisons, petits bonshommes, voitures; • Caisse enregistreuse, argent, nourriture, carte, outils, poupées, marionnettes; • Des jouets que l'on peut pousser/tirer et qui remontent; • Des objets à emboîter qui sont plus complexes; • Planche de jeu que l'on puisse emboîter des pièces ou recréer un dessin; • Accessoires de bricolage soit les crayons, le papier ou les ciseaux; • Blocs à emboîter ou lego; • Des instruments de musique; • Un magnétophone où l'on peut écouter de la musique ou s'enregistrer chanter; • Jeux de hasard; • Livres plus complexes; • Casse-tête de plus de 15 morceaux; • Jeux d'ordinateur ou vidéo. |
|--|---|

Annexe J

Aménagement de la salle de jeu

Afin de pouvoir réaliser une analyse sur les changements à apporter au niveau de la salle de jeu pour l'expérimentation 2, les étapes suivantes ont été réalisées :

1) Réaliser le plan de la salle de jeu pour évaluer si l'espace libre est suffisant (voir Figure 2). Étant donné que tous les enfants ont plus de 18 mois, l'espace libre nécessaire pour chacun d'eux correspond à 6 mètres carrés soit un total de 54 mètres carrés (2 916 mètres) ce qui correspond à environ 1 063 pieds. Alors il apparaissait clairement que la salle de jeu manquait d'espace. Cependant, le milieu familial comprend un espace adéquat pour les enfants selon les normes gouvernementales (gouvernement du Québec, 2007) car l'espace utilisé comprend aussi les chambres à coucher, la cuisine et les autres pièces utilisées. Alors, l'espace requis est largement atteint. Cependant pour les besoins de l'étude, la salle de jeu a été épurée le plus possible afin de maximiser l'espace de jeu. Plusieurs gros meubles mobiles ont été volontairement retirés afin de créer de l'espace (ex. cage du chien, matériaux retrouvés en plusieurs exemplaires, chaises excédentaires, etc.).

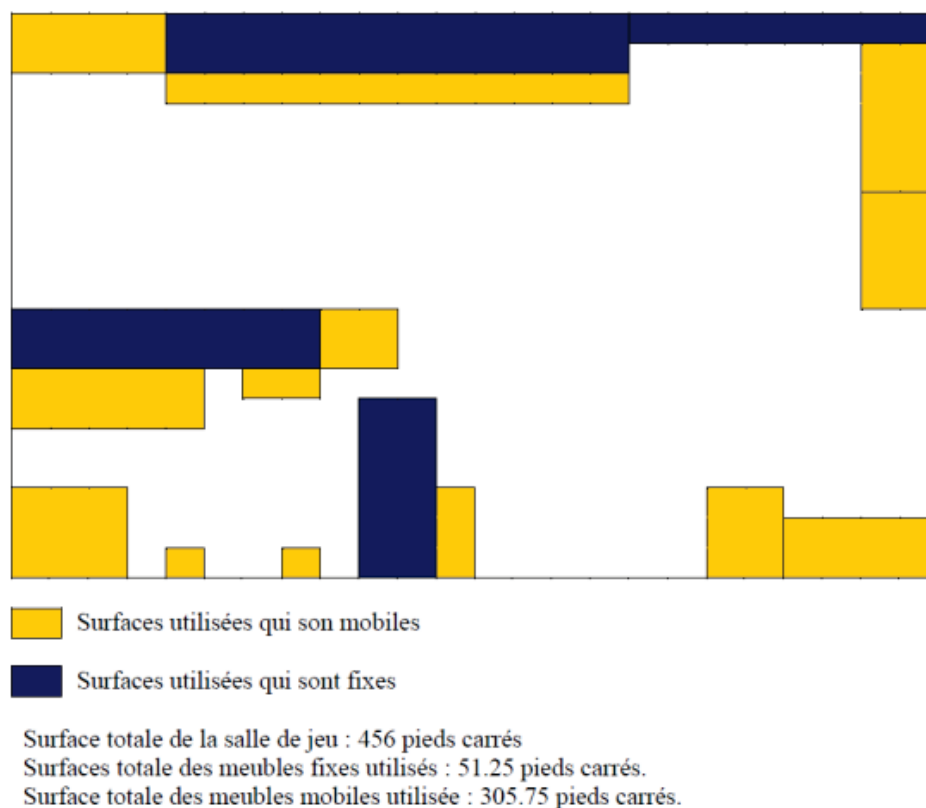


Figure 5 : Plan de la salle de jeu

2) Après avoir épuré la salle de jeu et offert un maximum d'espace de jeu aux enfants, l'analyse du matériel a été réalisée. Les premiers jouets sélectionnés découlaient du questionnaire rempli par les parents sur les intérêts de leur enfant. Les jouets mentionnés comme étant les plus populaires auprès des enfants présents étaient : les poupées, les Barbie, la vaisselle, le jeu de cuisinière, le bricolage, la pâte à modeler, la danse, le chant, les déguisements, les animaux de plastique petit format et la caisse enregistreuse. Ces éléments

ont d'ailleurs été confirmés avec la RSG. Les jouets suivants ont été installés au niveau du sol ou sur les tablettes qui sont accessibles pour tous les enfants sauf pour les jouets de petit format qui auraient pu causer un étouffement aux jeunes enfants (bacs fermés, identifiés et placés en hauteur). De cette façon les jouets étaient accessibles pour tous et leur permettaient de réaliser des choix de jeu. De plus, un système de classement imagé (pictogramme représentant le contenu des bacs) a été instauré afin de permettre aux enfants d'identifier le matériel plus facilement et permettre un rangement efficace. Afin de stimuler les enfants à utiliser le matériel, ce dernier était soit visible sur les tablettes ou encore rangé dans des bacs transparents, sans couvercle, identifié et accessible dans le champ visuel des enfants. Après avoir sélectionnée le matériel selon les préférences des enfants et celui les principes émis par le Tableau 7, la salle de jeu a été aménagée en coin d'activité tel que mentionnée dans la revue de documents. Voici les jouets principaux qui composaient la salle de jeu (voir Tableau 9) :

Tableau 9

Composition des zones de jeu selon le matériel disponible

Coin lecture (jeux calmes et structurés)	Matelas de sol Couvertures douces Peluches Jeux encastrements Livres Casse-têtes Petite table et chaises Différentes planches de jeu (de tous
--	--

	les âges)
Coin de construction et jeux symbolique	Blocs de tous genres (lego, bois, plastique) Jeux de construction variée Maison poupée et Barbie et leurs accessoires Boîtes de carton de différentes tailles Déguisement (filles et garçons) Outils Coiffure Voiture et tapis de jeux Bonhomme et animaux en plastique de différentes grosseurs Différents jouets à assembler
Coin art plastique	Peintures Plusieurs types de crayons (bois, feutre cire, etc.) Plusieurs types de papier Cahier à colorier Ciseaux Colle Matériaux pour bricolage Pâte à modeler et accessoires
Coin-cuisine	Cuisinière Micro-onde Vaisselle et accessoires de cuisine Nourriture Table à manger Chaises hautes Poupées Peluches Caisse enregistreuse
Coin motricité globale	Glissage (module) Cerceaux Tunnel Petite maison de toile pour parcours Différentes formes pour créer des parcours Ballon et balles de différentes tailles et textures
Zone centrale dégagée et activités	Jeux musicaux

mobiles	Radio Matériaux pour des jeux de groupe (parachute, le chat et la souris, chaise musicale, etc.)
---------	--

La zone centrale de la salle de jeu est restée dégagée pour devenir la zone de mouvement (voir Figure 3) et les stations de jeu ont été disposées tout autour. Dans le coin inférieur gauche du plan de la salle de jeu (voir Figure 2), le coin lecture et de manipulation a été installé permettant de ce fait de devenir la zone de jeu calme (voir Figure 4). Les 2 étagères présentes permettaient de pouvoir ranger des livres et du matériel de manipulation qui soit à la portée des enfants. De plus, les 2 étagères font de cet endroit un espace assez clôt ce qui permet une zone de jeu calme qui soit retiré des autres zones de jeu. Dans le coin supérieur gauche du plan de la salle de jeu (voir Figure 2), le coin de jeu de construction et de jeu symbolique ont été mis en commun (voir Figure 5). Dans le coin supérieur droit, il y a eu l'installation d'un coin-cuisine et de ses accessoires (voir Figure 6). Juste avant le coin-cuisine, à côté de la table, le coin art plastique a été installé. Finalement, le coin inférieur droit comprenait une zone d'activité pour la motricité globale (module de jeu, cerceaux, etc.) et la table à langer. Cet aménagement a été réalisé en respectant les grands principes de la revue de documents réalisée ultérieurement. Seul les photos de la salle de jeu aménager ont été ajoutées afin qu'aucun jugement ne soit porté sur l'aménagement antérieur de la salle de jeu.



Figure 3 : Zone centrale de jeu et de motricité globale



Figure 4 : zone de jeux calmes, de lecture et de manipulation



Figure 5 : Coin construction et jeux symboliques

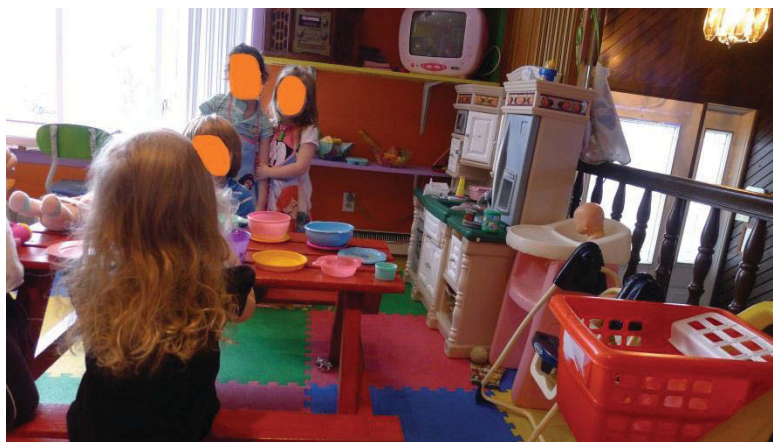


Figure 6: Coin cuisine